Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

DVD

JOC FULL! X2 THE THREAT

+ TRACKMANIA NATIONS
+ TRANSPORT TYCOON DELUXE

La același preț

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle • Martie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

FANTASTIC!

CITY OF VILLAINS

Uită de eroisme și apucă-te de lucruri serioase

LA RĂZBOI!

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Un RTS care folosește din plin Forța

AVALANȘĂ DE INTERVIURI!
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006
BLAZING ANGELS
WARCARDS

PE EI, PE TERORIȘTII LOR!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Mai mult antrenament pentru trupele speciale



AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES



SHADOW OF THE COLOSSUS



HARD DISKURI DE BUZUNAR



DEMOS CRASHDAY ■ STAR WARS: EMPIRE AT WAR ■ GALACTIC DREAM ■ X3: REUNION UTILITARE AVAST! VIRUS CLEANER 1.0.209 ■ AZUREUS 2.4.0.0 ■ PARTITION MAGIC 8.0 ■ TOTAL COMMANDER 6.54 MODS COSMOS 1.9 ■ GARRY'S MOD 9.0.4B ■ RED ORCHESTRA 3.3 FILME CRYTEK - DEMO TEHNOLOGIC ■ DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY ■ GTR 2 - FIA GT RACING GAME ■ NEVERWINTER NIGHTS 2 ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-şef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactor-şef adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică şi DTP:
Adrian Armăşelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne
la tel: 0268-415158
şi fax: 0268-418728

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 25.000 de exemplare.


Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), LEVEL are 105.000 cititori/număr.





Industria jocurilor poate fi câteodată foarte distractivă. Circul care înconjoară unele evenimente importante ce ne afectează direct este o urmare logică a maturităţii financiare la care a ajuns hobby-ul nostru. Un singur exemplu este de ajuns: seria Grand Theft Auto. Lăudată ca fiind una dintre cele mai inovatoare, mai acaparante şi mai originale serii de jocuri, GTA a zburat sub radarul istericilor până când a devenit un fenomen. Moment în care, din cotloanele întunecate ale sistemului judiciar american, au început să apară clovnii. Jack Thompson, un avocat despre care ar trebui să se scrie romane umoristice, se bate de ani de zile cu Rockstar şi cu abominaţia numită GTA. Ca un cavaler în armură strălucitoare, Jack conduce cruciada gloatei împotriva răului suprem. Pentru copii, bunici, mame şi animale de casă, Jack Thompson lasă la o parte orice temeri, dar ţine aproape camerele de filmat. Urmându-i exemplul (nu pentru că acţiunile lui ar fi motivate, ci pentru că asigură succes la public), o întreagă şleahtă de politicieni, oameni media şi, în general, ahtiaţi după cele „15 minute de faimă" au pornit o avalanşă ce îngroapă încetul cu încetul compania producătoare (Rockstar), distribuitorul (Take Two) şi, mai ales, libertatea de exprimare. Hillary Clinton, care se vrea a fi prima femeie preşedinte al SUA, plânge mocnit pentru minţile influenţabile ale copiilor care joacă GTA, după care mai strânge o serie de semnături în favoarea ei. Asociaţia Femeilor Care Practică Cea Mai Veche Meserie Din Lume se trezeşte cu probabil cel mai haios protest împotriva GTA-ului (aş vrea să scot în evidenţă aici faptul că fetele protestează împotriva lui GTA3, joc care a ieşit pe piaţă de ani buni, dar, deh, ce să îi faci, dacă acum era momentul...) şi îndeamnă părinţii să îşi protejeze copiii mai bine de acum înainte. Mamele să aibă grijă de ei, să fie geană pe odrasle toată ziua, poate mai scapă soţul un pic cu maşina pe faleză, să le mulţumească şi lor.

Dar nu s-a terminat... Pe lângă corul de protestatari, mai vin şi geniile din industrie, care au văzut o oportunitate şi o vor folosi de acum înainte cu fiecare ocazie. Jocuri cu gangsteri, băieţi de băieţi, cartiere şi Uzi-uri... Ceva mai banal nu mai există în ziua de azi. 50 Cents s-a dat şi el pe brazdă şi a scos un joc care nu merită mai mult de atât, Snoop e şi el pe cale să ne uimească (nici nu vreau să mă gândesc ce o să iasă) şi sunt sigur că Jenna pregăteşte şi ea în secret un RTS care să-i poarte numele.

Oameni buni, eu zic să râdem. Tare şi în hohote. După care să ne arătăm aprecierea pentru acest fenomen şi să-l ignorăm.

Să-i fie ţărâna uşoară.

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. City of Villains
2. Shadow of the Colossus
3. Star Wars: Empire at War



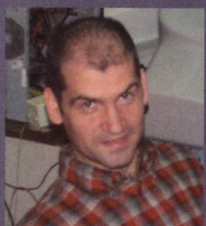
cioLAN
1. City of Villains
2. Shadow of the Colossus
3. Age of Pirates: Caribbean Tales



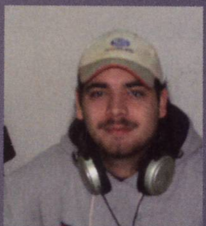
BogdanS
1. Creative Zen Vision
2. HP Photosmart 3310 All-in-One
3. NEC MultiSync LCD90GX2



Locke
1. Star Wars: Empire at War
2. City of Villains
3. Age of Pirates: Caribbean Tales



Marius
1. Shadow of the Colossus
2. City of Villains
3. Age of Pirates: Caribbean Tales



Rzarectha
1. Shadow of the Colossus
2. City of Villains
3. Red Orchestra



KiMO
1. City of Villains
2. Shadow of the Colossus
3. Red Orchestra

cuprins cd/dvd

Demo

Crashday
Star Wars: Empire at War (DVD)
Galactic Dream (DVD)
Putt Nutz
X3: Reunion

Media

Filme
- Black (DVD)
- Crytek - Demo tehnologic (DVD)
- Desperados 2: Cooper's Revenge (DVD)
- Dreamfall: The Longest Journey (DVD)
- GTR 2 - FIA GT Racing Game (DVD)
- Huxley (DVD)
- NeverWinter Nights 2
- Red Orchestra: Osfront 41 - 45 (DVD)
- Rise and Fall: Civilisations at War (DVD)
- Rise Of Legends
- Rush for Berlin
- Saint's Row
- Splinter Cell: Double Agent (DVD)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion (DVD)
- Ultraviolet (DVD)

Imagini
- Guild Wars: Factions
- Prey
- X-Men: The Official Movie Game

Screensaver

Battle for Middle Earth II

Wallpaper

25 to Life
Dragonshard
Driver: Parallel Lines
RF Online
The Suffering: Ties that Bind

Antivirus

avast! Virus Cleaner 1.0.209
AVG Free Edition 7.1.375.703 (DVD)
EmailSupervisor 1.3

Drivere

ATI Catalyst 6.2 cu Control Center (DVD)
NVIDIA ForceWare 81.98

Freeware

ATITool 0.25b13
AVI Preview 0.26 alpha
Azureus 2.4.0.0 (DVD)
Fresh FTP 2.80
NVIDIA BIOS Editor 2.6a
Windows Defender 1.1.1051 Beta 2 (DVD)

Patch

Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11
Dragonshard v1.2.1
Falcon 4: Allied Force v1.0.5 (DVD)
Serious Sam 2 2.066a (DVD)
Vampire: The Masquerade - Bloodlines v2.0 (neoficial) (DVD)

Shareware

Partition Magic 8.0 (DVD)
Photo2DVD Studio 4.9.1
Total Commander 6.54

MODs

Cosmos 1.9
Garry's Mod 9.0.4b (DVD)
Red Orchestra 3.3 (DVD)
Splinter Cell: Chaos Theory - Polar Base

Extra

TrackMania Nations (joc complet) (DVD)
Transport Tycoon Deluxe (joc complet) (DVD)
OpenTTD (DVD)
Level CD/DVD Finder

NOTĂ

Interfaţa CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.
Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL CD/DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.
CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).
Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.
Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.
ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiţi în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alţi parametri decât cei stabiliţi în standardul menţionat anterior.

Joc Full!!! – X2 – The Threat

Universul X nu a fost niciodată mai complex ca în această a treia versiune a jocului, după X-Beyond the Frontier şi X-Tension. Pe lângă engine-ul grafic atât de cunoscut, libertatea pe care ţi-o oferă este limitată doar de puterea de cumpărare şi, eventual, de piraţi, Xenon şi Khaak. În acest simulator clasic de zbor economic şi spaţial, lucrurile tind să meargă prost, aproape ca peste tot. Diferenţa este că de voi depinde ca ele să meargă bine sau şi mai prost. Doar o chestiune de gust… iar LEVEL vă oferă posibilitatea unui întreg festin.



MARTIE 2006



ROMÂNIA, CAMPIOANĂ

Visa International a anunţat că Hristodorescu Sergiu Ionuţ de 20 de ani, din Bucureşti, România, a câştigat medalia de aur la Finalele Mondiale ale jocului online Campionatele Visa - Torino 2006. Câştigătorul a fost anunţat după ce competitorii din 20 de ţări s-au întâlnit pe pistele olimpice virtuale din Torino, încheind un turneu global care a început în octombrie 2005.

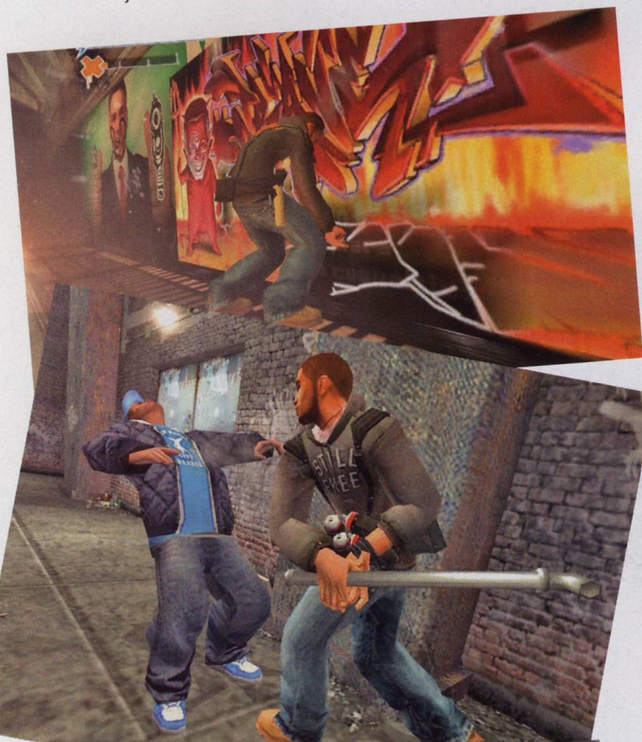
Pentru a câştiga, acesta a înregistrat un scor cumulat de 5.23.2 minute la bob, slalom uriaş şi snowboard, devansându-l pe următorul clasat cu doar 0.6 dintr-o secundă. Acest rezultat i-a adus lui Hristodorescu o excursie de şapte zile la Jocurile Olimpice de la Beijing, în China, ca oaspete al Visa.



AUSTRALIA INTERZICE MÂZGĂLIREA PEREŢILOR VIRTUALI

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure este cel mai nou joc dintr-un lung şir de titluri interzise pe meleaguri australiene. Şi asta nu pentru că i-ar pune jucătorului o greblă-n braţe, iar apoi l-ar trimite la scărpinat canguri pe dealuri, ci pentru simplul motiv că-l încurajează să redecoreze „artistic" faţadele clădirilor.

The Federal Classification Review Board a interzis distribuţia jocului produs de Atari, la scurt timp după ce i-a acordat rating-ul MA (pentru adulţi), considerând că instigă la violenţă.





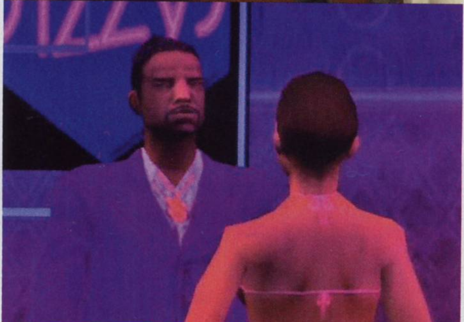
PROSTITUATELE VS. GTA

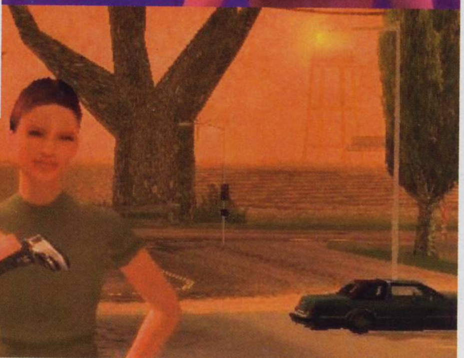
Sex Workers Outreach Project USA (probabil singura asociaţie non-profit a prostituatelor din State) cere ajutorul părinţilor nemulţumiţi (că odraslele butonează în draci un GTA violent, în loc să se dea de-a dura prin paturi) pentru a convinge autorităţile să interzică violentul joc.

Morala? Care dintre ele? Nu da banii pe prostii, ia o prostituată la copii?? Play love not GTA? Aşteptăm cu interes protestele paşnice ale violatorilor în serie (pe motiv că tinerii îndobitociţi de GTA le fură pâinea). Sau ale pedofililor nemulţumiţi că, de când cu GTA-ul, interesul preadolescenţilor pentru dulciuri s-a diminuat considerabil.

Raţionamentul din spatele protestului damelor de consumaţie ar fi că violenţa nu face bine. Nici lor, nici afacerii.







LEVEL TOP 10

FEBRUARIE 2006

1. World of Warcraft	**197**
2. Need for Speed: Most Wanted	**158**
3. Prince of Persia: The Two Thrones	**132**
4. Call of Duty 2	114
5. Quake IV	45
6. The Movies	32
7. Starwars: Battlefront II	23
8. Peter Jackson's King Kong	18
9. GUN	15
10. Worms 4: Mayhem	13

Top preluat de pe www.level.ro

LEGENDA LUI STRONGHOLD LEGENDARU'

Un comunicat de presă aruncat de către Take 2 Interactive în groapa cu internauţi ne anunţă vesel că ni se pregăteşte Stronghold Legends, urmaşul legendar al unui Stronghold 2 la fel de legendar. Stronghold Legends va veni cu un gameplay inovator, zic ei, şi noi moduri de multiplayer. Jucătorii se vor putea identifica cu Regele Arthur şi cavalerii Mesei Rotunde, contele Vlad Dracul şi vor retrăi saga eroică a lui Siegfried al Germaniei, în douăş'patru de misiuni ce se întind pe parcursul a trei campanii.

Vlad Dracul? Conte? Cineva s-a documentat puternic. Ceea ce ne face să credem că Stronghold Legends se va ridica la înălţimea aşteptărilor şi nu va uita de legendara campanie a contelui valah împotriva califatului baronului Munchausen, aşa cum ne este ea prezentată de fraţii Grimm, cei doi cronicari yankei de la curtea regelui Arthur.

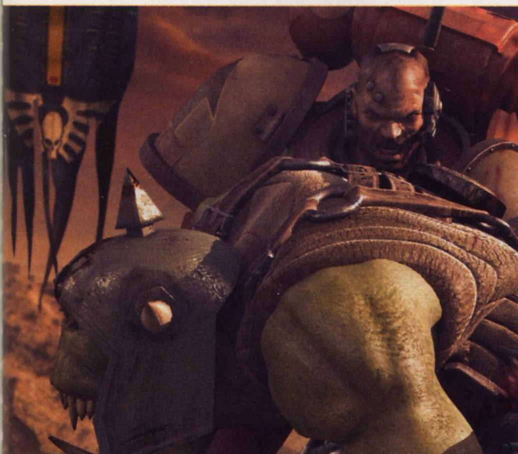




LARA CROFT, DIN NOU ÎN CARNE ŞI OASE

Cum noul Tomb Raider: Legends se pregăteşte să ne lovească (şi, sperăm noi, să ne surprindă în mod plăcut) pe 11 aprilie, cei de la Eidos au prezentat noua încarnare a eroinei virtuale. Karima Adebibe, o londoneză de 20 de ani, va călca astfel pe urmele mai celebrelor Rhona Mitra, Nell McAndrew, Angelina Jolie (şi alte încă patru ale căror nume s-au cam pierdut) şi se va dedica de acum înainte trup şi trup promovării jocului. Ceea ce presupune mai întâi un program dur de antrenament alături de trupele SAS şi un curs de tras cu puşca prin Europa de Est (dacă vedeţi o tipă fugărind câinii vagabonzi din Bucureşti cu mitraliera, ea e!). Gata, vă lăsăm în compania pozei...





DAWN OF WAR SE EXTINDE

Tătuca Relic a plecat urechea la plânsetele fanilor încinşi de Winter Assault şi s-a gândit să-i răcorească puţin cu un nou expansion pentru Dawn of War. „Proiectul" n-a fost botezat încă, dar ni s-au promis două rase noi, Tau (îi ştiţi din Fire Warrior) şi... alţii (producătorii au tăcut mâlc, dar, având în vedere apariţia lor în Winter Assault pe post de „cameo race", ne ţinem degetele încrucişate pentru Necrons). Şi o dată de lansare situată în toamna lui 2006. Să fie primite.

JOHN ROMERO ŞI MMO-URILE

După plecarea sau piciorul primit în partea dorsală din direcţia Midway, John Romero (Daikatana) se întoarce, dar nu cu un FPS, ci cu un MMORPG. Neavând, se pare, nimic mai bun de făcut, Romero a ciulit

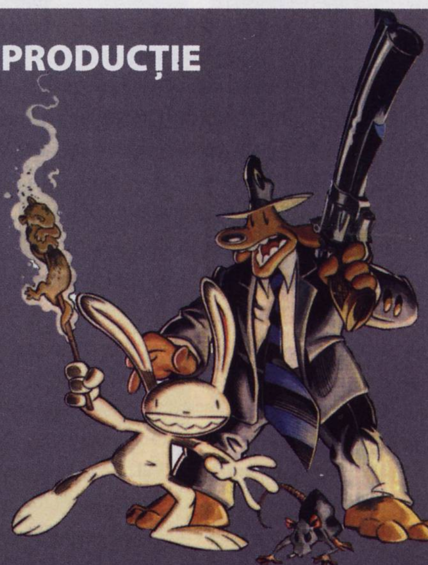


urechile în direcţia internetului şi astfel a aflat de un personaj dornic să realizeze un MMO. Romero l-a sunat, i-a pus mărunţişul şi ideile pe tavă, iar respectivul l-a răsplătit cu funcţia de co-fondator al companiei. Au trecut patru luni de atunci, iar Romero se simte ca acasă, evitând să ne dezvăluie numele companiei şi al jocului sau cu ce se mănâncă acesta. „Nu vă pot spune prea multe... este un secret la care ţinem cu sfinţenie", a declarat omul care şi-a pus amprenta pe Doom. „Aceasta nu este o companie obişnuită, iar jocurile pe care le facem sunt neobişnuite". Veteranul a menţionat totuşi că MMO-ul în cauză este unul, evident, foarte diferit şi „special" în acelaşi timp, deoarece, probabil, îi va înghiţi toată averea, plus alte zeci de milioane din direcţia eventualilor finanţatori. Rămâne de văzut.

SAM & MAX 2 A INTRAT ÎN PREPRODUCŢIE

Dan Connors, CEO-ul de la Telltale Games (responsabili pentru Bone), a venit cu noi detalii legate de renaşterea francizei Sam & Max, în cadrul convenţiei WorldCon ce s-a ţinut în San Francisco. Pe scurt, Connors i-a fericit pe fanii clasicului adventure ce le-a aparţinut odinioară celor de la Lucas Arts, dezvăluind că Sam & Max 2 se află în preproducţie. Jocul se anunţă a fi cel puţin interesant, Jeff Smith (creatorul lui Bone) fiind omul care se va ocupa de partea narativă şi de universul din joc, iar Steve Purcell (creatorul lui Sam & Max) cel care va da viaţă unor personaje uimitoare (zic ei) cu personalităţi distincte, într-o lume consistentă şi foarte vastă ca întindere.

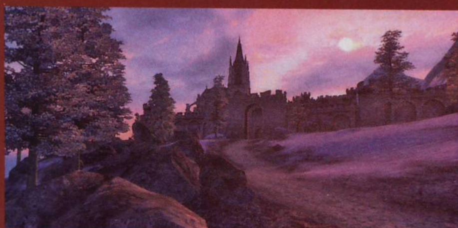
„Cea mai tare chestie legată de Sam & Max, în acest moment, este că orice idee este validă... întotdeauna. Orice personaj poate apărea oricând. Aceste aspecte fac ca sesiunile noastre de brainstorming să fie distractive," a



declarat Connors. „Desigur, cu Steve ai parte întotdeauna de momente amuzante, deoarece ajungi la un punct în care îţi vin în minte idei dintre cele mai trăsnite."

Frumos şi, sperăm noi, cât se poate de adevărat.

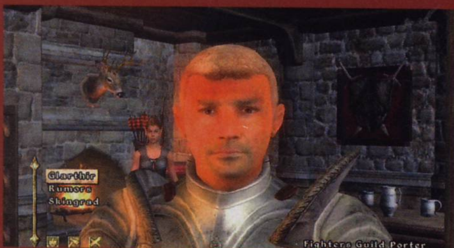
OBLIVION O DĂ COTITĂ (?)

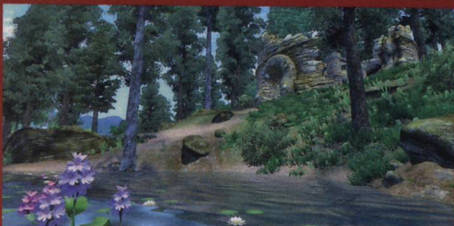


Un mic şi recent anunţ al celor de la Bethesda a reuşit să agite intens spiritele celor care aşteaptă Oblivion-ul cu sufletul la gură.

În declaraţia cu pricina, aceştia au anunţat că au schimbat sistemul de soft shadows din joc cu... altceva. Cu alte cuvinte, au decis să sacrifice calitatea grafică a jocului pentru ca acesta să ruleze bine şi pe sisteme mai slabe. Asta înseamnă, pe scurt, că filmuleţele pe care le-am văzut până acum, cu lanţurile din dungeon care aruncă umbră în mod dinamic pe perete, sunt de domeniul trecutului. Prezentul se arată mai urât, iar momentul ales de Bethesda pentru a anunţa asta e cum se poate mai nepotrivit. Huo!

Dacă e pe bune, pentru ce ne-am mai făcut upgrade?





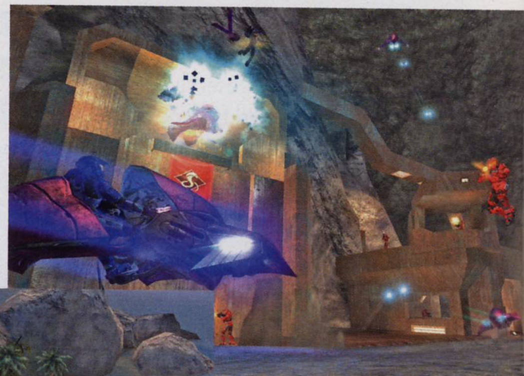
The Elder Scrolls 4: Oblivion, cerinţe de sistem

Recomandate:
3 GHz Intel Pentium 4
1 GB RAM
seria ATI X800, seria Nvidia GeForce 6800

Cerinţe minime de sistem:
Windows XP
512MB RAM
2 GHz Intel Pentium 4 sau procesor echivalent
128MB Direct3D placă video compatibilă şi driver compatibil DirectX 9.0
8x DVD-ROM drive
4.6 GB spaţiu liber pe hard disk
DirectX 9.0c (inclus)
DirectX 8.1 placă de sunet compatibilă
Tastatură, Mouse

HALO 2 PENTRU WINDOWS VISTA

Se pare că Microsoft are mare încredere în viitorul său sistem de operare, dacă deja s-a apucat să facă jocuri exclusiv pentru el. Cât este de îndreptăţit, asta nu ştim, cert este că ni se confirmă, fără cea mai mică îndoială, că, prin Windows Vista, Microsoft încearcă să transforme PC-ul într-o consolă de jocuri. Până la urmă, nu e dracul chiar atât de negru şi ar putea fi, oarecum, spre avantajul nostru... după cum susţine şi propaganda marii companii. Portarea pe PC a unuia dintre cele mai bune jocuri disponibile (şi exclusive) pentru Xbox este o mişcare inteligentă din partea celor de la Bungie şi Microsoft, ce le va aduce noi teancuri de verzişori în vistierie.





LA STUDIU CU VOI

Ban-ul stă să cadă pe capul tinerilor chinezi, după ce guvernul de la Beijing a decis că aceştia trebuie să fie protejaţi cumva de conţinutul imoral şi dăunător al internetului. Pe lângă interzicerea accesului în Internet Cafe-uri, acum tineretul poate fi sigur că nu va fi influenţat nici de mesajele din producţiile audio-video difuzate în barurile de karaoke sau discoteci, pentru că nici prin aceste locuri diavoleşti nu vor mai avea ce căuta începând din 1 martie. Nici măcar de 1 mai! Nu este prima lege de acest gen promulgată de China, care anul trecut a limitat şi accesul la MMORPG-uri la cel mult trei ore pe zi, gamerii răspunzând prompt cu mai multe conturi sau mai multe MMORPG-uri. Este cunoscut succesul de care se bucură acest gen în China, unde doar World of Warcraft a vândut peste 1,5 milioane de conturi de la lansare. Un raport apărut în luna noiembrie anunţă faptul că peste 13% din tinerii chinezi sunt dependenţi de jocurile online. And that's a lot!



CÂŞTIGĂTORII TOMBOLEI „MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE" - IANUARIE 2006 ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ŞI LEVEL

Un nou an, o nouă serie de concursuri şi premii de milioane pentru toţi românii care joacă originale. Pentru a participa la concursurile din 2006 organizate de **Best Distribution** şi **LEVEL**, un nou talon de concurs vă stă la dispoziţie. Premiul cel mare în acest an este un PLAYSTATION 2 cu nu mai puţin de 10 JOCURI ORIGINALE PENTRU PS2. Câştigătorul acestui premiu va fi desemnat în urma tragerii la sorţi de la sfârşitul lunii decembrie 2006. Dar până atunci, iată primii câştigători din 2006 ai tombolei „Merită să joci ORIGINALE":

- Jocul original **Need for Speed Most Wanted** a fost câştigat de George Bogdan Turea din Sinaia.

- Un **abonament pe 12 luni** la revista LEVEL a fost câştigat de Elena Roxana Stoica din localitatea Ovidiu, judeţul Constanţa.

- Banii necesari achiziţionării jocului **Commandos** îi vor fi returnaţi Roxanei Tara Salar din Bucureşti.

- Un **SUPER tricou** cu **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** a fost câştigat de Andrei Bogdan Bariciu din Bucureşti.

- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere** cu jocurile True Crime New York City şi Gun au fost câştigate de Alex Toporas din Galaţi şi de Codrin Moldoveanu din Iaşi.

Din nou, FELICITĂRI tuturor câştigătorilor, precum şi celor care au trimis şi vor trimite în 2006 taloane completate corect şi complet. Nu uitaţi că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorţi anuală.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziţie la numărul de telefon 021-408.30.90.

RESIDENT EVIL 4 VINE PE PC!

Am aşteptat luni de zile să apară versiunea pentru GC sau PS2 a lui Resident Evil 4 în redacţia LEVEL, dar degeaba. Not gonna happen, little man! Ei bine, uite-l că vine... şi nu de la oricine, ci tocmai de la Ubisoft, care s-a luat de mână cu niponii de la Capcoma, pentru a-l porta şi distribui pentru PC. Mai mult, acelaşi lucru se va întâmpla şi cu cele mai „supărate" jocuri produse de Capcom în ultima vreme: Resident Evil 4, Onimusha 3: Demon Siege (februarie) şi Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition.

„Capcom a creat universuri fantastice, transformate imediat în francize cu priză la public", a declarat Jay Cohen, vice-preşedintele diviziei publishing de la Ubisoft. „Suntem nerăbdători să aducem pe PC trei dintre cele mai inovatoare titluri realizate vreodată, inclusiv Resident Evil 4, un titlu pe care multe dintre publicaţiile de profil îl consideră cel mai bun joc al anului 2005."

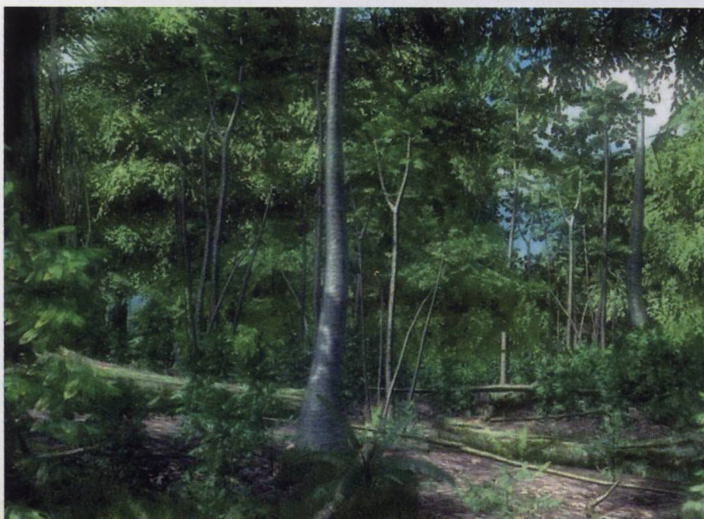


CRY, CRY, CRY

După colaborarea de succes cu Ubisoft, încheiată cu excelentul FarCry, cei de la Crytek au schimbat placa şi s-au înţeles cu gigantul EA pentru viitorul lor joc. Crysis este numele său şi promite să vină cu un gameplay inovator, care să facă uitat faptul că iar avem ceva de împărţit cu alienii. Armele, armurile customizabile şi tehnologia de vârf ne vor ajuta din nou să salvăm omenirea de invazia cotropitorilor spaţiali. Acţiunea ne va purta printr-un mediu ostil şi am fost asiguraţi că vom fi nevoiţi să apelăm la diferite tactici de luptă pentru a avea vreo şansă în faţa alienului. Pentru Crysis va fi folosit engine-ul CryEngine 2, un produs in-house, al cărui predecesor a făcut o treabă minunată în FarCry. Sună bine!







GROOVEGAMES ANUNŢĂ WARPATH



Deşi „atenţia" de care s-a bucurat ultima lor ispravă (Land of the Dead: Road to Fiddler Green) ar fi trebuit să-i transforme în struţi, oamenii de la GrooveGames nu vor să stea locului şi ne anunţă senini că în beciurile companiei se pregăteşte un... !surpriză!... FPS botezat WarPath. Cu ce se laudă el? Va fi de două ori mai bun decât orice FPS de pe piaţă. De ce? Pentru că băieţii vor surprinde esenţa genului FPS şi WarPath va fi un FPS din cale afară de alert şi ne va lăsa să fugim de două ori mai repede, să ţopăim de două ori mai sus şi să zburăm de două ori mai departe decât în orice alt shooter. Asta ca să nu mai pomenesc de promisiunea unui multiplayer de două ori mai savuros... Vestea cea mai bună este că aceiaşi oameni de la GrooveGames se mişcă de două ori mai repede decât „amatorii" care au nevoie de şase ani să lanseze un FPS şi au de gând să ne încânte PC-urile în primăvara lui 2006, deşi comunicatul ne-a fost „servit" în data de 17 februarie. Să crape Duke Nukem de invidie...

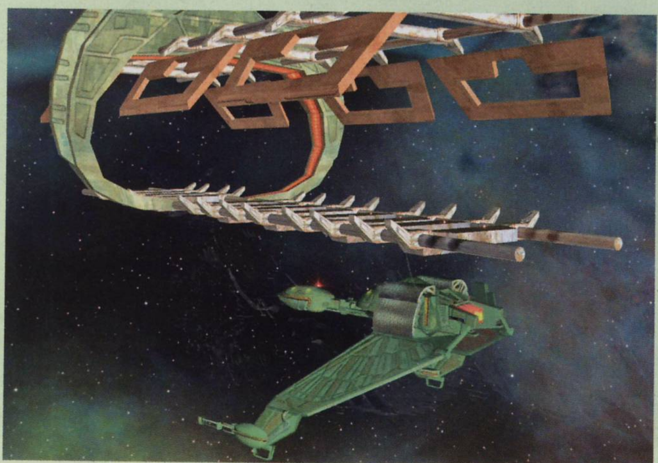


STAR TREK: LEGACY

Bethesda Softworks (aceiaşi oameni care se spetesc muncind la Elder Scrolls IV: Oblivion) va publica două jocuri Star Trek. Primul dintre ele se numeşte Star Trek: Tactical Assault şi va fi lansat exclusiv pentru Nintendo DS şi PSP, în vreme ce Star Trek: Legacy va apărea pentru Xbox 360 şi PC. Jocul cu pricina se află pe masa de lucru a celor de la Mad Doc Software (Star Trek Armada II) şi se va lansa în septembrie.

Star Trek: Legacy vrea să ne descânte ochii cu nişte câmpuri de luptă 3D dinamice şi o grafică de zile mari, pentru a ne lăsa cu gurile căscate în faţa unui univers doldora de nebuloase, găuri de vierme, planete şi stele. Normal că va beneficia şi de o componentă multiplayer la fel de „stufoasă" şi de o poveste tipic Star Trek-iană, nenea Todd Vaughn, vicepreşedintele responsabil cu producţia de la Bethesda, arătându-se incredibil de încântat de şansa ce tocmai i s-a oferit. Aceea de a se juca cu întreg universul unei serii atât de îndrăgite pe întreg mapamondul. Deloc gay.





DEFCON – CEL MAI SCURT DRUM CĂTRE (AUTO)ANIHILARE

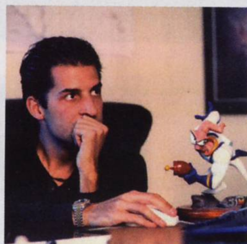


Itrovesion, cei care ne-au surprins cu cel mai inovator joc al anului trecut, Darwinia, ne pregătesc pentru ultimul joc pe care ni l-am dori vreodată: Defcon.

Ideea din spatele jocului este cât se poate de simplă: jucătorul obţine puncte decimând populaţia civilă cu ajutorul bombelor termonucleare. O sarcină oarecum dificilă, se pare, deoarece lansarea unui atac asupra inamicului îl va face imediat vulnerabil. După lansarea atacului nuclear, poziţiile silozurilor, ale submarinelor şi ale bombardierelor devin automat vizibile. Atunci să vezi artificii!

Distractiv, nu-i aşa?

DAVE PERRY PĂRĂSEŞTE SHINY



După ce Atari s-a hotărât să scoată la mezat câteva dintre „proprietăţile" sale, printre care se află şi Shiny Entertainment, Dave Perry a decis să-şi ia rămas bun de la compania înfiinţată de el în 1993. Motivul? Perry s-a gândit să facă puţin pe samsarul şi să găsească un cumpărător demn de Shiny, după care, dacă lucrurile merg cum trebuie, se va întoarce la cârma companiei. În acest moment, Shiny Entertainment numără 56 de angajaţi şi are „pe bandă" trei proiecte, printre care se numără şi un nou episod din saga lui Earthworm Jim.

RED 5 STUDIOS + OFFSET ENGINE = MMO

Red 5 Studios, un studio relativ nou, alcătuit din foşti angajaţi ai Blizzard, a semnat un acord cu năzdrăvanii de la Offset Software, ce le va permite să folosească nemaipomenitul engine grafic Offset la realizarea unui nou MMO. Despre termenii înţelegerii nu am aflat foarte multe, însă Red 5 a declarat că plănuieşte să ne demonstreze ce ştie să facă motoraşul, anul acesta, în cadrul Game Developers Conference din San Jose.

Pentru geniile de la Offset, s-au terminat zilele în care se înghesuiau într-o cămăruţă pentru a-şi pune în practică ideile, iar viitorul sună din ce în ce mai bine.



SE VOR LANSA — MARTIE 2006

FIFA Street 2	EA
Commandos Strike Force	Eidos
Championship Manager 2006	Eidos
The Godfather	EA
ÜberSoldier	CDV
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft
Lord of the Rings Battle For Middle Earth II	EA
Great Invasions	Nobilis
Big Game Hunter	Zoo Digital
Iron Warriors	Black Bean

Jocuri, filme, prieteni... PlayStation







4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =

899 RON
inclusiv TVA

Ofertă în limita stocului disponibil

De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

PlayStation®2

merită să joci originale!



Mediev

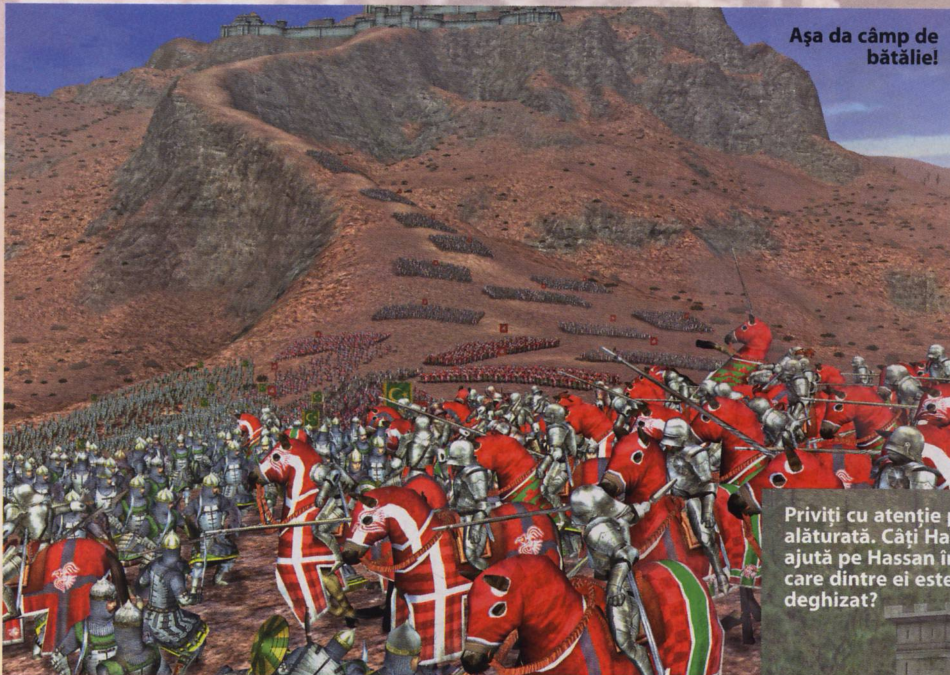
Seria Total War nu mai are nevoie de prea multe prezentări, orice strateg adevărat trecând demult prin cele şapte (cu tot cu expansion-uri) jocuri ale seriei. Recent anunţatul Medieval 2: Total War vine ca o confirmare a succesului şi a calităţii acestei serii de jocuri fantastice. Şi cum nu există mai mare jucător de Total War decât al nostru Marius Ghinea, cei de la Creative Assembly (prin amabilitatea lui Bob Smith, Project Director al Medieval 2: Total War) au lăsat un pic jocul la o parte pentru a răspunde la câteva dintre întrebările care nu-i dau lui Marius pace.

Marius Ghinea: *În toate prezentările pe care le-aţi făcut seriei Total War aţi pus accentul pe numărul mereu crescând de soldaţi prezenţi pe câmpul de bătălie (în jur de 10.000 la momentul actual). Ce aveţi de spus despre dimensiunile câmpului de luptă? Opinia mea este că un câmp de bătălie cu o suprafaţă mai mare şi cu o varietate de înălţimi crescută (pe hărţile de deal şi munte) ar aduce o experienţă mai realistă şi o implicare mai bună a jucătorului. Va fi câmpul de bătălie mai mare în Medieval 2: Total War decât în Rome: TW sau Barbarian Invasion?*

Bob Smith: Câmpurile de bătălie în sine vor fi de aceleaşi dimensiuni precum în Rome: TW, deşi vom îmbunătăţi generarea terenului pentru a le face mai interesante şi mai „provocatoare". În general, vor fi mai multe trăsături ale terenului pe câmpul de luptă, ce vor include creste, maluri, ziduri şi garduri vii, toate acestea de netrecut, precum şi mai multe clădiri. Comandantul înţelept va fi capabil să folosească aceste trăsături pentru a obţine un mare avantaj, prin protecţia frontală sau pe flancuri, sau pentru zădărnicirea manevrelor inamicului. Bineînţeles, şi generalii controlaţi de computer vor fi capabili să folosească aceste trăsături ale terenului pentru obţinerea unor efecte similare.


Bloody details

val 2: Total War


Aşa da câmp de bătălie!

Cu toate acestea vă putem spune că avem un nou model pentru Cruciade, în care jucătorii aleg care general şi unităţi li se alătură. Cruciadele pot fi, deci, cât de slabe sau de puternice vor jucătorii. Vor fi, de asemenea, unităţi specifice Cruciaţilor, ce pot fi recrutate de generali numai în timpul unei Cruciade.

MG: *Există vreo şansă de a avea bătălii navale 3D în timp real, cândva în viitorul seriei Total War, dacă nu chiar în Medieval 2?*

BS: Crearea unor bătălii navale pe scară largă, în 3D, este o sarcină imensă şi crearea lor la un standard calitativ potrivit unui joc Total War ar fi chiar şi mai dificilă. Din acest motiv am decis să nu începem dezvoltarea unor bătălii navale 3D pentru Medieval 2. Nu pot comenta în ceea ce priveşte produse viitoare, sub acest aspect.


Priviţi cu atenţie poza alăturată. Câţi Hassan îl ajută pe Hassan în luptă şi care dintre ei este Profetul deghizat?

MG: *Va beneficia implementarea Hoardei Mongole în Medieval 2 de modelul inspirat al hoardelor pe care l-aţi introdus în Barbarian Invasion?*

BS: Mongolii invadatori reprezintă mai degrabă armate ale unui imperiu vast aflat în afara hărţii strategice, decât un grup de refugiaţi forţaţi să se deplaseze de presiunea altor facţiuni, deci mecanismul din Barbarian Invasion nu ar fi cu adevărat potrivit în acest caz.

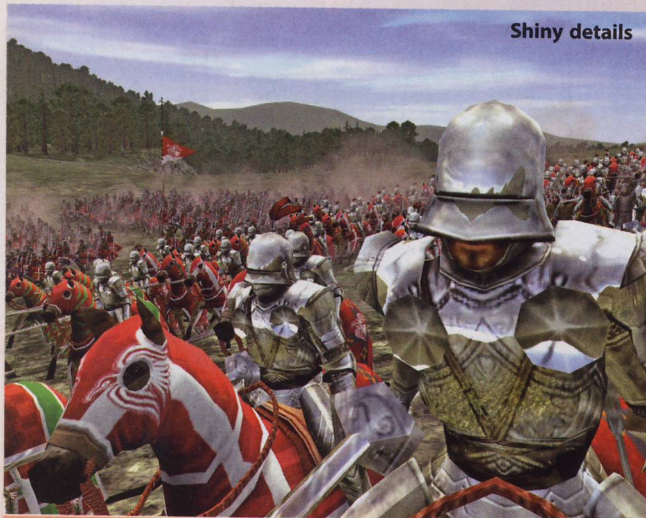
MG: *Vorbind de hoarde, ce aveţi să ne spuneţi despre Cruciade? În Medieval: Total War Cruciadele erau doar o grămadă de trupe cu puţină putere militară şi abilităţi strategice extrem de scăzute – ele erau mai degrabă o ameninţare politică decât una militară. Aşa cum aţi făcut deja cu modelul hoardei în Barbarian Invasion, aveţi în plan să creaţi un model mai avansat şi versatil al Cruciadei?*

BS: Nu ne aflăm, în acest moment, la elaborarea de mare detaliu a cruciadelor.


Făloşi, cavalerii

MG: *Se pare că este o jumătate de mileniu între momentul în care se termină Barbarian Invasion şi momentul în care Medieval 2 începe. Pierdeţi un timp foarte important în istoria europeană – epoca de aur a Imperiului Bizantin (cel puţin sub aspectul războiului şi*

„Crearea unor bătălii navale pe scară largă, în 3D, este o sarcină imensă şi crearea lor la un standard calitativ potrivit unui joc Total War ar fi chiar şi mai dificilă"


Shiny details


Pe ei, pe tunurile lor!

același entuziasm cu care au făcut-o și cu jocurile Total War anterioare.

MG: *Dacă nu este să fie un add-on, va fi, cel puțin, Imperiul Bizantin mai bine implementat istoric decât în primul Medieval – unde bizantinii erau o facțiune ca toate celelalte, cu foarte puține avantaje și avansuri? Va fi importanța economică, politică și militară a Bizanțului în dezvoltarea Europei Vestice și de Est mai „prezentă" în Medieval 2?*

BS: La momentul începerii jocului, Imperiul Bizantin va fi deja o forță „consumată", dar va fi reprezentată la fel precum celelalte facțiuni. Aceasta, bineînțeles, oferă jucătorului oportunitatea perfectă pentru a reînvia Imperiul Bizantin, readucându-i vechea glorie.

MG: *Vă rog, spuneți-ne mai mult despre noile feluri de multiplayer, ce este diferit în Medieval 2? Este posibil să vedem o campanie multiplayer în Medieval 2? Sau, cel puțin, o campanie*



al cuceririlor). Aveți în plan, eventual, un add-on care să aibă în centrul său destinul complex și interesant al bizantinilor sau veți lăsa asta în seama comunității de modificatori?

BS: Anii Imperiului Bizantin ar fi cu certitudine interesanți pentru istoricii pătrunzători. Cu toate acestea, nu putem vorbi despre perspectiva unui expansion pack în acest moment. Cât despre ceea ce modificatorii vor căuta să atingă, trebuie doar să așteptăm și vom vedea. Suntem siguri în speranța noastră că modificatorii vor primi Medieval 2 cu

Cu toate acestea, Medieval 2 va oferi bătălii multiplayer îmbunătățite, dar, la momentul actual, „ținem capacul" peste detaliile ce privesc felul în care acestea vor funcționa.

MG: *Vorbind despre grafică, aceasta mai lasă foarte puțin de dorit față de cât ați realizat deja în cea mai recentă versiune Total War – elementele vizuale sunt ca un vis devenit realitate. Acum că ați anunțat „sânge și noroi" apărând pe armuri și veșminte pe parcursul desfășurării bătăliei, chiar că este și mai puțin rămas dorinței. Eventual, va fi o implementare grafică mai bună a damage-ului încasat de ziduri și turnuri pe parcursul unui asediu? O grafică ceva mai bună la apă, ceață, nori și vânturi?*

BS: Da, Medieval 2 va implementa un sistem nou de a reprezenta stricăciunile suferite de clădiri. În termeni foarte simpli – ceea ce lovești este ceea ce se strică. Secțiunea ce va suferi lovituri va fi cea care arăta semne de stricăciune, iar flăcările vor izbucni din găurile ce vor apărea. Bombardați serios o clădire un timp îndelungat și aceasta va fi redusă la o carcasă zdrobită. Totul este gândit pentru a crea niște asedii spectaculoase. Vor fi elemente și efecte grafice îmbunătățite pentru condițiile meteo și apă.

MG: *Vor fi tipuri speciale de teren pe câmpul de bătălie, cum ar fi mlaștinile (care sunt mortale pentru cavalerul în armură, călare, și au fost folosite deseori ca un element tactic important)? Vor fi tipuri dinamice de teren pe câmpul de luptă? Infanteria deplasându-se pe câmp într-o zi ploioasă ar modifica solul în calea sa într-un noroi adânc și lipicios, din nou mortal pentru cavalerie?*

„Medieval 2 va implementa un sistem nou de a reprezenta stricăciunile suferite de clădiri. În termeni foarte simpli – ceea ce lovești este ceea ce se strică"


Frunză și iarbă

mai mică pe o hartă mai mică ce ar fi creată special pentru multiplayer? Un tip de multiplayer ce ar folosi partea strategică a seriei Total War este ceva ce o mulțime de fani ar dori foarte mult...

BS: Nu va fi o campanie multiplayer în Medieval 2 deoarece, deși este o perspectivă atrăgătoare, noi avem senzația că va atrage numai un număr mic de jucători din cauza timpului necesar pentru a juca o campanie multiplayer completă. La momentul actual, este mult mai firesc să ne folosim timpul dezvoltând aspecte ce vor fi agreate de un număr mare de jucători.

BS: Așa cum am mai spus, câmpurile de bătălie vor include cu certitudine mai multe trăsături ale terenului, precum suprafețe ce nu pot fi traversate, ce vor adăuga noi strategii bătăliilor, dar nu pot comenta, în stadiul actual, despre mai multe detalii ale tratamentului terenului și efectele acestuia în bătălie.

Medieval 2: Total War este programat să fie lansat în iarna acestui an (în cazul în care nu s-a topit zăpada încă, e vorba despre iarna de peste câteva luni bune), iar până la mai mult ca sigurul review monstru la care Marius se gândește deja, luați jocurile mai vechi din serie și antrenați-vă.

În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89 AUTOSHOW ● 23 Octombrie 2003 ● Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume → ← 4 mm

AUTOSHOW

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Cum interviul nostru de data trecută s-a împiedicat un pic prin grădina lui Dumnezeu numită şi internet, iar jocul s-a mai şi amânat, ne-am gândit că nu ar fi rău să vedem care este totuşi părerea lui Daniel Roy (Associate Producer pentru Splinter Cell Double Agent) despre Sam, despre noua viziune asupra jocului şi viitorul seriei. Toate astea şi nu numai (telenovelele contraatacă, omul nostru refuză să răspundă la întrebare) în interviul de mai jos. Ah, şi cât pe aci să uit, câteva screenshot-uri exclusive pentru plăcerea domniilor voastre...

Mitza: *Fiica lui Sam este moartă... O situaţie cum nu se poate mai radicală pentru un personaj pe care am ajuns să-l cunoaştem de-a lungul anilor. Cum îl va afecta asta pe Sam?*

Daniel Roy: Sam trece printr-o perioadă extrem de emoţională de la începutul jocului Splinter Cell Double Agent. Fiica sa Sarah a fost ucisă într-un accident de maşină cauzat de un şofer beat. Asta s-a întâmplat în timp ce Sam era într-o misiune, aşa că la întoarcere se trezeşte fără familie. Evident că pesimismul se va abate asupra sa, însă el continuă (sau încearcă, cel puţin) să facă ceea ce trebuie. Problema e că nu mai e aşa de uşor să defineşti conceptul de „ceea ce trebuie".

M: *Comparativ cu Chaos Theory (care a fost plin de delicioase momente pline de umor), Double Agent pare şocant de întunecat. Cum va afecta asta jocul?*

DR: Sam Fisher a dus întotdeauna o viaţă în umbră (scuzaţi-mi aluzia), aşa că pentru noi nu este vorba de adăugarea unui element cu totul nou şi şocant în seria Splinter Cell. Mai mult ne jucăm cu personajul Sam Fisher, îl împingem un pic mai spre limită şi vedem cum reacţionează. Sam trece printr-o perioadă foarte grea şi va intra într-o lume extrem de periculoasă. Însă Sam rămâne tot Sam.

M: *Se pare că majoritatea companiilor preferă să exploateze o serie de succes, fără să facă vreo schimbare importantă. În Double Agent se modifică viziunea jucătorului asupra personajului principal. Care a fost motivul din spatele unei astfel de decizii curajoase, zicem noi? Nu ar fi fost mai uşor să pedalaţi pe aceeaşi idee ca până acum?*

DR: Răspunsul e simplu: nu găsim nimic interesant sau distractiv în a repeta aceleaşi lucruri la nesfârşit.

„... ne jucăm cu personajul Sam Fisher, îl împingem un pic mai spre limită şi vedem cum reacţionează"


Ia-l, mai am două în şosete



Bagă-i lanternele în ochi!

M: *Precedentele jocuri Splinter Cell au dus elementele de stealth la un nou nivel. Ce ar mai putea aduce nou Double Agent în acest sens?*

DR: Jocul rămâne, la bază, unul bazat pe stealth. Rămânem loiali principiilor pe care le-am creat în Splinter Cell: Chaos Theory, unde Sam putea să ducă la capăt misiuni ofensive, dar cea mai mare satisfacție o poți primi tot în urma abordării stealth a jocului. Acestea fiind spuse, am extins mult conceptul de „stealth": nu se reduce numai la a te ascunde în umbre, Sam fiind acum nevoit să se folosească de vreme, de obiectele din jur și chiar de haosul unui război civil pentru a se putea strecura pe lângă inamici.

M: *Din punct de vedere tehnic, ce schimbări au fost aduse engine-ului grafic?*

DR: Folosim tot engine-ul grafic din Chaos Theory pentru că, așa cum au declarat mulți oameni la lansarea Chaos Theory, este deja un engine ce aparține generației următoare. Am combinat asta cu puterea lui Xbox360 și a rezultat un joc ce arată absolut fabulos. Imaginați-vă SCCT cu mai multe efecte, detalii și locații IMENSE. Și chiar și așa, tot nu v-ați apropia de cât de bine poate să arate SCDA.

M: *Cât de mare va fi diferența dintre versiunea jocului pentru generația actuală de console și generația următoare de console (și PC)?*

DR: Cele două versiuni Splinter Cell Double Agent sunt de fapt două jocuri diferite. A fost singurul mod prin care am putut crea o experiență cu adevărat de generație viitoare fără a ne simți limitați de capacitățile generației actuale. De asemenea, în acest mod ne-am putut ocupa de versiunea pentru generația actuală fără a ne bate capul cum să o modificăm pentru sistemele mai puternice. Ambele jocuri urmează aceeași poveste și au o serie de locații comune, dar designul de niveluri este unic pentru fiecare dintre aceste versiuni.

„Folosim tot engine-ul grafic din Chaos Theory pentru că, așa cum au declarat mulți oameni la lansarea Chaos Theory, este deja un engine ce aparține generației următoare"

De exemplu, în ambele versiuni vom întâlni nivelul Jail, unde Sam trebuie să îl ajute pe Jamie Washington să evadeze. Echipa ce lucrează la versiunea pentru generația actuală a petrecut mult timp concepând multiple „trucuri" pentru a simula o revoltă la scară largă, folosind efectele grafice pentru a da senzația de haos. Pe Xbox360 însă, putem recrea o revoltă într-un mod mult mai consistent, fiind posibil să arătăm 20 de personaje în același moment, provocând haos și anarhie.

M: *Multiplayer-ul a fost FOARTE important în jocurile anterioare. Ați schimbat ceva din acest punct de vedere?*

DR: Partea de multiplayer din SCDA include numeroase schimbări, echipele care lucrează la ea (studiourile din Annecy și Milan) având experiența modurilor multiplayer din titlurile Splinter Cell anterioare. Ne concentrăm pe accesibilitate și încercăm să evităm să ne gândim numai la jucătorii de elită.

Pe Xbox și PS2, modul Spy vs. Spy este o experiență instantă, cu toate abilitățile spionilor din Splinter Cell: mișcări spectaculoase, „jucării" puternice și un sistem de luptă la apropiere cu totul nou.

Pe Xbox360 (și PC), accesibilitatea este însoțită de un nou sistem de recrutare și progresie, pe două moduri mari și late: Adversarial și Challenge.

M: *Care este viitorul pentru seria Splinter Cell? Cine va mai muri? Care cu care se va combina? Este Conchita Martinez cu adevărat însărcinată cu grădinarul?*

DR: Să vedem mai întâi dacă Sam iese cu viață din aventura asta, apoi putem vorbi și despre viitor...

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent este programat acum să apară în septembrie 2006, așa că dacă nu apar alte întârzieri, ne vedem printre frunze uscate și umbre, cu șișul la îndemână.



Al naibii de nepotrivit moment pentru o mâncărime

Championship Manager 2006



Championship Manager a fost definiția acestui gen până la ruptura dintre Sports Interactive și Eidos. Acum de destinele acestui joc se ocupă cei de la Beautiful Game Studios și de aceea am stat de vorbă cu David Rutter, Studio Manager la BGS, care ne-a dezvăluit ce ne așteaptă în acest al doilea an din noua eră Championship Manager.

LEVEL: *Care sunt principalele caracteristici ale acestui sezon de Championship Manager și, în comparație cu CM5, la ce îmbunătățiri trebuie să se aștepte fanii jocului?*

David Rutter: Am învățat multe din Championship Manager 5 și am decis că ar fi mai bine să ne concentrăm pe partea esențială a gameplay-ului decât să adăugăm unele noutăți și să stăm relaxați. Așa că în timp ce veți observa unele schimbări, cum ar fi engine-ul Gameplan 3D sau modul de joc Club Benefactor, partea principală a muncii noastre s-a orientat pe îmbunătățirea părții de bază din joc. Am lucrat la interfața grafică, unde am adăugat și o opțiune de „right click" pentru navigație și de asemenea câteva skin-uri noi. Am introdus „parallel match processing", facilitate care permite jucătorilor să vizioneze ultimul lor meci sau pe al viitorului adversar, în timp ce jocul avansează. Jocul este acum atât de rapid încât am adăugat la începutul său „Simulate World", opțiune care procesează toate campionatele și competițiile folosind toate datele și engine-ul meciurilor full. Acest lucru schimbă metoda de scouting pentru că toți indicii jucătorilor sunt reali. Ah, și am reintrodus „fog of war". Pentru fanii media, am dublat numărul de cuvinte pentru un conținut mai corect, specific, interesant și variat. Pentru cei care au fost dezamăgiți de lipsa interacțiunii cu jucătorii am introdus un sistem foarte amplu pentru dialogul cu jucătorii, care chiar afectează evoluția acestora. Partea de transferuri a suferit și ea multe modificări, iar acum conține „Player enquiries", rivalități între cluburi, războiul ofertelor, AI-ul managerilor și jucătorilor pentru transferuri și un AI îmbunătățit pentru deciziile consiliului de administrație și așteptările acestuia. Baza de date a jocului a fost revăzută și sunt foarte recunoscător rețelei de fani și de research-eri, care au pus mult timp și efort în munca lor pentru a avea aceste date în joc. Mulțumită lor am putut adăuga și Copa Sudamericana, Recopa și FA Trophy și am îmbunătățit și calendarul competițiilor.

LEVEL: *Spuneți-ne câteva cuvinte despre engine-ul Gameplan 3D.*

David Rutter: Este o prezentare 3D a partidei folosind jucători abstracți. Nu sunt foarte animați, dar ai posibilitatea de a le observa prezența. Sunt 11 camere diferite (care pot fi customizate), printre care și overhead, end, side sau isometric. Avem un sistem foarte cuprinzător și flexibil pentru highlight-uri, care îți permite să alegi exact genul de faze pe care dorești să le vezi. Ca și în CM5, engine-ul jocului poate termina un meci în câteva secunde dacă ești nerăbdător să treci la următoarea fereastră de transferuri. De asemenea, AI-ul echipei este considerabil mai bun la apărare, marcaj, faze fixe, jocul de pase, amplasament și în special la faza de atac.

LEVEL: *Care sunt atributele ce pot transforma un jucător anonim într-o vedetă internațională?*

David Rutter: Avem mai multe atribute importante, în funcție de stilul de joc pe care vrei să-l practice echipa ta, și sunt sigur că cititorii nu ar fi foarte încântați dacă le-aș dezvălui. O parte din informațiile importante sunt ascunse jucătorilor, pentru că, la fel ca în realitate, nu vei ști dacă ai în mână un viitor star până nu se maturizează. Totuși, înțelegerea cerințelor esențiale pentru un anumit post are o importanță mare. Pe teren încrederea și condiția fizică contează acum mai mult și pot face diferența între doi jucători aparent identici.

LEVEL: *Pentru al doilea an la rând, Mervyn Day face parte din echipă. Puteți să ne spuneți câteva cuvinte legate de rolul său în realizarea jocului?*

David Rutter: Ca antrenor principal la Charlton Athletic, Mervyn ne oferă un acces de neegalat la adevărata lume a managementului fotbalistic din Premiership și ne-a sfătuit în toate aspectele, începând cu ce trebuie și ce nu trebuie să facă un antrenor, cum se abordează și negociază corect un transfer și până la antrenamentul și comportarea jucătorilor pe teren sau elementele tactice ale jocului.

LEVEL: *Care este secretul creării unei echipe competitive în Championship Manager 2006?*

David Rutter: Va trebui să ai o viziune bună a echipei, a punctelor forte și a celor slabe, abilitatea de a te descurca pe piața transferurilor și, în Championship Manager 2006, aptitudini manageriale foarte bune. Este important ca jucătorii să fie fericiți și pentru asta trebuie să le monitorizezi starea și să vezi dacă au probleme și cât de mulțumiți sunt. Ignoră o problemă cu un jucător și te vei trezi în față cu o cerere de transfer. Analiza adversarilor și căutarea de noi talente au de asemenea o importanță foarte mare, iar testarea unor noi programe de antrenament poate face diferența. Și dacă lucrurile merg bine, nu te relaxa, pentru că am adăugat un AI care va exploata tacticile care au funcționat cel mai bine împotriva tacticii pe care o folosești, deci lucrurile ar putea lua o întorsătură rea la un moment dat☺.

LEVEL: *Championship Manager 2006 este anunțat ca fiind un joc foarte realist. Care sunt factorii ce contribuie la acest fapt?*

David Rutter: Mereu am încercat să găsim și să implementăm doar lucruri de calitate în joc. Ne-am documentat în legătură cu fiecare din elementele reale din transferuri, antrenamente, scouting, management, tactici și fotbal în general și le-am revăzut, revizuit și finisat și, dacă există ceva ce nu a intrat în CM2006, cu siguranță va fi în următorul Championship

Manager. Ne mândrim că am fost dedicați și harnici în această versiune CM și cred că toată lumea va fi plăcut surprinsă.

LEVEL: *Cum decurge interacțiunea cu jucătorii?*

David Rutter: Jucătorii vor avea acum o listă de 30 de evenimente și interacțiuni cu tine. La un moment dat, aceste „amintiri" ar putea să-i ducă într-o stare în care vor veni să vorbească cu tine sau tu va trebui să vorbești cu ei. O parte a dialogului va avea legătură cu abordări din partea altor cluburi, listarea pentru un transfer sau împrumut, eliberarea de contract, vedetele care pleacă de la echipă, zvonuri apărute în presă, folosirea pe un post greșit și multe probleme legate de contract. Mai sunt și multe altele...

LEVEL: *Complexitatea tacticilor din Championship Manager 2006 poate satisface dorința jucătorului pentru detalii?*

David Rutter: Tactica este esențială, la fel ca în CM5, iar dacă ai fost satisfăcut atunci, cu siguranță că vei fi și acum. Ce am făcut este să adăugăm o linie de ofsaid care poate fi împinsă sau retrasă. De asemenea, ne-am asigurat că influența tacticii este mai bine observată în engine-ul jocului.

LEVEL: *Nu par a fi multe modificări la GUI. Credeți că mai este o soluție eficientă?*

David Rutter: Da, însă nu o vom păstra pentru totdeauna. Căutarea rapidă, clicul dreapta și refacerea câtorva meniuri ar trebui să satisfacă majoritatea jucătorilor de CM 2006. De asemenea, încurajăm oamenii să se joace puțin cu skin-urile dacă nu îi mulțumește aspectul. Avem și câteva skin-uri noi drăguțe.

LEVEL: *Întotdeauna a fost o problemă cu timpurile de procesare în acest gen de jocuri. Care sunt previziunile pentru CM 2006?*

David Rutter: Unul dintre lucrurile pe care ni le-am propus pentru CM5 a fost ca jocul nostru să încarce, salveze și să avanseze cel mai rapid dintre toate jocurile de management fotbalistic. Suntem în continuare foarte siguri că suntem cei mai rapizi. Am fost atât de încântați de viteza jocului încât am implementat opțiunea „sim world", permițând jucătorilor să proceseze toate meciurile din toate competițiile prin engine-ul jocului, astfel încât să fie siguri că toate rezultatele sunt soluțiile date de acesta.

LEVEL: *Sunt sigur că cititorii noștri se întreabă dacă prima liga a României va face parte din campionatele jucabile. Dacă nu, poate ne spuneți care au fost punctele forte ale campionatelor din Chile, Danemarca, Suedia sau Finlanda în fața Diviziei A:)?*

David Rutter: La această oră, din păcate nu. Strategia pentru campionatele selectate a fost influențată de datele pe care le-am avut la dispoziție. Căutăm încă o rețea bună și de încredere de research-eri români care să ne furnizeze datele legate de jucători și echipele voastre. Am fi încântați să fim contactați de cei interesați să se alăture marii noastre rețele. Așteptăm e-mail-uri la bgsresearch@bgstudios.co.uk sau să luăm legătura prin forumul de pe www.championshipmanager.com.





LEVEL: *Există vreo șansă pentru multiplayer în CM 2006?*

David Rutter: Din păcate, nu. Am fost foarte ocupați să facem un joc bun pentru single player încât nu am avut timp – totuși, este foarte sus pe lista pentru următoarea noastră lansare.

LEVEL: *Variantele pentru PS2 și Xbox sunt produse de cei de la Gusto Games. La ce diferențe să ne așteptăm? Vom avea tactici Dug-out și mai multe moduri de joc și în versiunea pentru PC?*

David Rutter: Nu am informații legate de versiunea pentru console, îmi pare rău. Beautiful Game Studios se ocupă doar de varianta pentru PC.

Blazing Angels

Zborul spre Amsterdam. Primăvara trecută. Destinaţia finală: E3, Los Angeles. Distanţa până jos: ENORMĂ. În timp ce verificam broşurile despre cum se poate muri într-un avion, în spatele meu porneşte o conversaţie despre cât de lată e aripa avionului, cât de mult ne putem înclina şi, evident, cum se poate muri în respectivul avion. Tipii au continuat să discute despre problema asta arzătoare până când am aterizat la Amsterdam şi m-am prins eu că ceva nu e în neregulă. Băieţii erau de la Ubisoft şi mergeau la E3 să prezinte, printre altele, un nou proiect atât de secret încât l-au ţinut pentru ei până când i-am regăsit în mijlocul show-ului, vrăjind presa despre Blazing Angels. A urmat un moment Kodak în care am devenit singurii oameni care vorbeau despre un joc prezentat oficial acolo în română, cu un controller în mână şi cu Xbox-ul în faţă. Destul de multe lucruri s-au schimbat de atunci în acest ambiţios proiect al studioului Ubisoft din Bucureşti şi am considerat că a venit momentul să aflăm mai multe lucruri despre el. Aşa că am reuşit să-l iau la o serie de întrebări pe ***Ioan Palalau, Producer,*** care a fost amabil să şi răspundă la ele.

Blazing Angels

Mitza: *După Silent Hunter III, următorul joc dezvoltat în totalitate la studiourile Ubisoft din România este plasat tot în timpul celui de-al Doilea Război Mondial şi se concentrează tot pe bătălii între bijuterii de metal. V-aţi specializat în astfel de jocuri?*

Ioan Palalau: Silent Hunter III a demonstrat că se pot face jocuri de calitate în România; mai mult, a determinat în cadrul studioului acumularea unui bagaj de cunoştinţe uriaş despre al Doilea Război Mondial şi despre construcţia jocurilor de simulare, în jurul SH3 concentrându-se un grup de oameni cu interese şi preocupări similare. Era logic, deci, ca Ubisoft să aleagă studioul din România pentru a dezvolta un joc oarecum similar, exploatând astfel cunoştinţele şi experienţa studioului în ansamblu. O observaţie interesantă este că dezvoltarea Blazing Angels a început cu aproape şase luni înainte ca Silent Hunter III să se fi încheiat, nucleul de bază al echipei BA neparticipând direct la SH3, ceea ce demonstrează încrederea pe care Ubisoft o acordă studioului ca întreg. Evident, după ce aventura SH3 s-a încheiat, o bună parte a membrilor echipei SH3 a fost atrasă în proiectul Blazing Angels.

M: *La SHIII aţi amintit ca sursă de inspiraţie filmul Das Boot. Ce v-a influenţat în cazul lui Blazing Angels?*

IP: Din punct de vedere grafic, am încercat să ne apropiem cât mai mult de atmosfera unor filme ca Saving Private Ryan, Band of Brothers sau (evident…) Pearl Harbor. Ceea ce ne interesa în primul rând a fost să capturăm „trucurile" care influenţează percepţia spectatorului – de la contrastele de culoare, la filtrele de imagine – şi să le aplicăm în jocul nostru pentru a obţine efecte asemănătoare.
Ca gameplay, am încercat să extragem esenţa unor jocuri atât de diverse precum 1942, Red Baron sau Crimson Skies, făcând din Blazing Angels un joc distractiv şi visceral, bazat pe recompensarea / pedepsirea imediată a acţiunilor jucătorului.

M: *Cât din Blazing Angels este simulator pur sânge şi cât este arcade?*

IP: Blazing Angels este un arcade pur sânge îmbrăcat în haine de simulator. Am încercat o nouă abordare a genului air combat, bazată în primul şi în primul rând pe accesibilitate. Vrem ca oricine (da, chiar şi bunica…) să înveţe jocul în câteva minute şi să înceapă să se distreze imediat. Conceptul unui joc amuzant şi uşor de manevrat pare extrem de îndepărtat de lumea rigidă şi necruţătoare a simulatoarelor, dar asta nu înseamnă că în Blazing Angels nu vei zbura în avioane „reale", cu o fizică şi limitări reale. Aceste





limitări sunt însă întrețesute în lumea jocului, fiind introduse acolo pentru a-i asigura coerența şi autenticitatea, nu pentru a constitui un obstacol. Fiecare avion are propriul său comportament, bazat pe realitatea istorică, dar plasat în contextul gameplay-ului dorit de noi – fun şi accesibil. Un Zero nu are egal în lupta de aproape, bazată pe întoarceri brutale, dar începe să lase de dorit când adversarul îi învață punctele slabe – viteza redusă şi protecția slabă. Mustang-ul nu e cel mai bun avion în lupta de aproape, dar îşi poate folosi viteza superioară pentru a angaja aproape orice oponent în condițiile care îi convin. „Şmecheria" jocului nostru este ca jucătorul să învețe care sunt avantajele avionului său şi să le stăpânească în situații de luptă. Cam aşa cum se întâmplă şi în realitate, de fapt. :)

M: *Ce v-a determinat să porniți acest proiect? Mai ales având în vedere că Ubisoft tocmai lansase un joc oarecum asemănător, Heroes of the Pacific.*

IP: Am început să lucrăm la Blazing Angels în noiembrie 2004. Heroes of the Pacific a ieşit pe piață abia în toamna lui 2005, când aveam deja în spate aproape un an de dezvoltare. Motivul pentru care s-a luat decizia dezvoltării unui joc de lupte aeriene pe Xbox este extrem de simplu: de la Secret Weapons Over Normandy (2003) nu mai apăruse nici un astfel de joc, iar acest segment de piață era liber.

M: *Va fi Blazing Angels un joc ce se va sprijini pe un storyline puternic (asemănător poate cu Crimson Skies) sau accentul se va pune exclusiv pe gameplay?*

IP: Adevărul, ca de obicei, e undeva la mijloc. :) În Blazing Angels, jucătorul intră în rolul unui tânăr american idealist care se înrolează în RAF în primele zile ale Bătăliei pentru Anglia.



După botezul focului, îi va întâlni pe viitorii membri ai escadrilei în circumstanțe... explozive, pornind apoi să construiască escadrila care se va numi Blazing Angels. Povestea jocului e cea a escadrilei şi a modului în care patru personalități foarte diferite (un „as" cinic, un adolescent naiv, un tânăr idealist şi un băiat de la țară, „aşezat şi la locul lui") învață să se sprijine unul pe celălalt pentru a supraviețui în cele mai dure bătălii aeriene a celui de-al Doilea Război Mondial.

Gameplay-ul este fără îndoială un punct forte al BA; dincolo de clasicul dogfight, de bombardamente în picaj sau de atacuri cu torpile, jucătorul va putea să manevreze mitralierele unor uriaşe fortărețe zburătoare, va zbura neînarmat în spatele liniilor inamice pentru a culege informații, va hăitui avioane de vânătoare în fiorduri labirintice sau în jurul Turnului Eiffel, va sprijini manevrele trupelor terestre în deşertul african sau va sfârteca norii în avioane cu reacție. Deh, sarcini obişnuite de război. :)

M: *Care vor fi diferențele dintre versiunile pe Xbox, Xbox360 şi PC ale jocului?*

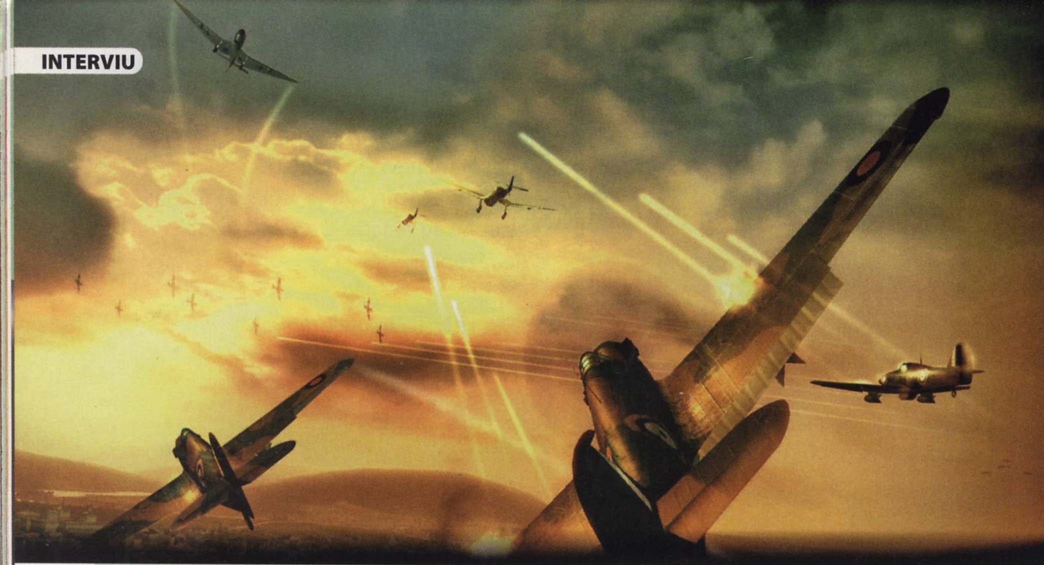
IP: Cea mai spectaculoasă din punct de vedere vizual va fi, fără îndoială, versiunea Xbox 360, pentru care au fost dezvoltate câteva seturi de efecte şi filtre grafice specifice. În plus, sporul de „putere" se face simțit printr-un nivel de detaliu evident mai mare decât pe Xbox: modele 3D mai detaliate, texturi mai mari, urmele distrugerilor permanente etc.

Versiunea de PC va fi probabil undeva între cele de Xbox 360 şi Xbox ca grafică, lipsindu-i unele dintre efectele posibile doar pe placa grafică cu care este echipat Xbox 360. Ca gameplay însă, conținutul celor trei versiuni nu va diferi fundamental; versiunile de Xbox 360 şi PC vor avea scene de luptă mai mari, cu şi mai mulți inamici şi aliați decât pe Xbox, iar AI-ul va lua decizii mai repede.



M: *Cât de importanți vor fi coechipierii tăi în joc? Şi, mai ales, cât de uşor va fi să lucrezi cu ei?*

IP: Jocul a fost construit în jurul ideii de camaraderie, de legături create în situații extreme de război între piloții care formează escadrila. Fiecare wingman are o personalitate distinctă care se reflectă în gameplay prin propria sa „abilitate"



specială – Tom, calm şi de netulburat, este „scutul" echipei, colericul şi scânteietorul Frank este „vânătorul", iar Joe, ucenicul zburător, este „geniul mecanic", capabil să găsească noi metode de a repara avionul jucătorului chiar în timpul acţiunii – nemaifiind nevoie să aterizezi. Dacă pierzi un pilot, îi pierzi şi abilitatea – de aceea cheia victoriei este să reuşeşti să-i menţii pe toţi în viaţă şi să le foloseşti abilităţile la maximum.

O diferenţă esenţială faţă de escadrila „clasică" pe care o poţi întâlni în acest gen de jocuri este că piloţii noştri au iniţiativă proprie. Ei sunt capabili să se protejeze reciproc şi să acţioneze ca nişte adevăraţi camarazi de front fără să trebuiască să li se ordone acest lucru. În linia întâi, adevăratul prieten e cel care îţi salvează viaţa riscând-o pe a lui, fără să aibă nevoie de un ordin de la ofiţerul comandant.

Sistemul de ordine este extrem de simplu – apăsarea repetată a direcţiei sus pe d-pad schimbă comportamentul general al wingmen-ilor, cele trei stări de bază fiind:

- ofensivă (piloţii vor ataca ţintele în funcţie de distanţa până la ele)
- defensivă (piloţii îşi vor alege ţintele în funcţie de pericolul pe care acestea îl reprezintă pentru jucător)
- formaţie (piloţii se vor menţine în formaţie).

Celelalte trei direcţii ale d-pad corespund abilităţilor speciale ale wingmen-ilor; apăsarea uneia dintre ele va ordona wingman-ului respectiv să-şi folosească abilitatea. Astfel, Joe va afişa un combo de butoane pe care jucătorul va trebui să le apese în ordinea corectă pentru a-şi repara treptat avionul, Frank va ataca năprasnic grupul de inamici selecţionat, iar Tom îi va atrage după el pe toţi inamicii care îl atacau în acel moment pe jucător.

Acest sistem creează flexibilitate tactică, oferindu-i jucătorului opţiuni şi alternative în rezolvarea obiectivelor misiunii. Evident, exploatarea la maximum a potenţialului lor rămâne în sarcina jucătorului, care trebuie să le folosească la momentul oportun. O observaţie interesantă este că piloţii reacţionează diferit la diversele situaţii de luptă şi că abilităţile lor de luptă evoluează de-a lungul jocului.

M: *La ce bătălii importante din WWII vom putea participa în joc?*

IP: În ordinea istorică, ar fi: evacuarea forţelor expediţionare britanice din Franţa, bătălia pentru Anglia, bătăliile din nordul Africii, atacul japonez asupra Pearl Harbor, bătălia de la Midway, invazia japoneză din Guadalcanal, raidurile aliate asupra zonei industriale germane sau bombardarea Berlinului. Există, bineînţeles, şi câteva „deformări" uşoare ale istoriei - cum altfel ai putea fi martor al debarcării aliaţilor în Normandia sau al eliberării Parisului? :)

M: *Cât de importantă va fi partea de multiplayer a jocului? Vor fi diferenţe între cea de Xbox şi cea de PC?*

IP: Esenţială. Blazing Angels face parte din acea categorie de jocuri care capătă o nouă dimensiune în multiplayer şi ne-am străduit să oferim o experienţă multiplayer extrem de variată. Există trei moduri de joc: solo, co-op şi escadrila. Modurile solo acoperă dogfight-ul standard, cu unele variaţiuni simpatice precum Aces High (primul jucător care doboară un altul



devine „Ace", doar „Ace"-ul punctează) şi „Search and Destroy" (fiecare jucător trebuie să-i doboare pe toţi ceilalţi cel puţin o dată ca să puncteze). Modurile co-op permit dogfight, atacuri kamikaze sau incursiuni de bombardament împotriva AI-urilor inamice, lăsându-i de asemenea pe jucători să rejoace misiunile din campania single player în mod cooperativ. Modurile escadrilă sunt dogfight, capture the base şi bombardament.

Principala diferenţă între Xbox şi PC este lipsa suportului split-screen, specific consolei.

Blazing Angels este programat să apară în această lună, aşa că aţi face bine să curăţaţi joystick-urile, gamepad-urile sau ce aveţi voi mai de preţ pe acolo.





The Godfather THE GAME

Să fie clar.

Respectul înseamnă totul.
Dar respectul trebuie câștigat.
Iar eu îți voi acorda șansa să-l câștigi.

Nu ne face pe amândoi să regretăm.

BINE AI VENIT ÎN FAMILIE.



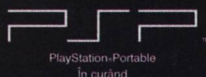


www.godfather.ea.com

merită să joci originale!

Importator și distribuitor oficial în România: Best Distribution SRL, Tel. 021-408.30.90; info@bestdistribution.ro





PlayStation 2










Warcards



„Monopolul" deținut preț de vreo două decenii de JECO Legendaru' asupra entertainment-ului multilateral dezvoltat ne-a „protejat" ani la rândul de invazia elementelor imperialiste destabilizatoare. Warhammer 40k a fost înlocuit cu „succes" de Dacii și Romanii, AD&D a căpătat un rol educațional și s-a numit Bunul Gospodar (încă mai caut Frigiderul Fram +7 cu „cold damage"), iar MTG-ul a fost adoptat de navetiști sub forma lui „light", și anume „șaișasele". Din fericire, la mai mult de 15 ani după lovitura dată dictatorului JECO, lumea începe să deschidă timid ochii și românul a primit Warcards (www.warcards.ro), primul TCG (Trading Card Game) născut și crescut pe meleagurile mioritice. În continuare, Cristian Bodea, părintele Warcards, ne va lămuri cine, de ce și mai ales cum.

cioLAN: *Pentru că mulți dintre noi asociază jocurile de cărți cu „șaișasele", pocherul și, în cel mai rău caz, Solitaire-ul, ați putea să ne explicați ce presupune un TCG și de ce Sabia lui Kristt taie asul de pică?*

Cristian Bodea: TCG este prescurtarea de la Trading Card Games, ceea ce înseamnă, mai pe românește, Joc de cărți cu care se poate face schimb. Ideea este că în aceste jocuri se folosesc cărți și că pachetele de joc nu au un conținut exact, jucătorii putând să își aleagă cărțile pe care le folosesc. De ce taie Sabia lui Kristt asul de pică, ziceați? Pentru că, de obicei, în jocurile de tip TCG, jucătorii joacă rolul unor vrăjitori, generali sau eroi, care se folosesc de cărțile din care și-au alcătuit pachetul pentru a-și învinge adversarul. Ceea ce oferă o mult mai mare satisfacție decât simplitatea jocurilor clasice de cărți. E drept că TCG-urile sunt mai complicate și necesită o investiție mai mare de timp și bani, dar și experiențele oferite sunt pe măsură.

C: *Puțină duioșie nu strică nimănui :). Vorbiți-ne puțin despre „nașterea" Warcards-ului. Știți dumneavoastră... concepția, chinurile facerii, primul scâncet, schimbatul scutecelor și celelalte „avantaje" pentru care a trebuit să renunțați la berica de vineri seara.*

CB: Lucrurile au evoluat în timp. Sincer să fiu, eu nu am prea fost niciodată un mare fan al bericii de vineri seara, ci, trebuie să recunosc, am fost întotdeauna un „visător". Încă de mic îmi plăcea să lenevesc în pat dimineața și să inventez tot felul de „aventuri". Ba, mai mult, ca să vezi predestinare, într-o vreme inventasem un sistem de joc cu acele cărți cu animale sălbatice de existau pe vremea lui Ceaușescu. Apoi, când am mai crescut, „visurile" mele au evoluat, stimulate de literatura SF și fantasy, și am început să îmi creez universurile mele proprii. Revenind la „geneza" Warcards, prin vara lui 2004, aveam câteva variante de „lumi" care îmi bântuiau prin cap. Mai rămânea să le aduc la viață cumva, pentru a le împărtăși cu ceilalți. Cum pentru jocurile electronice trebuie să fii milionar în dolari, soluția a venit când am descoperit sistemul TCG. Analizându-l, am văzut că nu necesită o investiție imensă și că se poate adapta foarte ușor la ceea ce doream să fac. De aici, lucrurile s-au mișcat destul de repede. Existența „lumilor" din capul meu a fost un avantaj imens și, în două luni, aveam deja primul set în fază de test, adică foi lipite pe cărți de pocher. După încă o lună aveam câțiva desenatori pe care i-am pus la treabă. Cam prin noiembrie am avut gata toate desenele, iar în decembrie aveam primele cărți scoase la tipar, care, ca să vă mărturisesc un secret, au fost un rateu mare: au ieșit prea roșii și simbolul W de pe spate era greșit. În ianuarie 2005 am lansat și pagina de internet, apoi, în martie, forumul și, încet, încet, oamenii au început să se strângă în jurul jocului. Privind în urmă, constat că entuziasmul a făcut să pară la acea vreme totul foarte ușor, dar, trăgând linie, nu pot să nu spun că a fost un an în care am sacrificat multe pentru a transforma în realitate acest vis.

C: *Din ceea ce am văzut eu, jocul seamănă cu Magic: The Gathering. Avem de-a face cu o clonă cumva?!*

CB: Depinde cum definim clonă. Eu știu că o clonă este copia identică a unei ființe sau a unui obiect. Ori Warcards nu este copia nici unui joc. Când m-am apucat de treabă, am studiat ce au făcut alți producători de TCG și mi-am ales ca model de pornire cel mai bun joc din domeniu, Magic: The Gathering. Ei au inventat sistemul TCG și, în cei 12 ani de

când există, au cam făcut tot ce se putea face în domeniu. Tocmai de aceea am înțeles că nu avea rost să reinventez eu roata, încercând să revoluționez un sistem în care s-a cam inventat tot ce se putea inventa. Am pornit de la sistemul lor și l-am adaptat la ceea ce voiam eu să fac: un fel de translatare a jocurilor de strategie din calculator pe masa de joc. În Magic, jucătorii sunt vrăjitori, care castează vrăji și sumonează creaturi. În Warcards, jucătorii sunt generali, care conduc unități de luptă și castează vrăji. Nu am vrut să mă distanțez cu orice preț de ei, ci pur și simplu am avut o altă viziune asupra jocului. MTG este cel mai bun TCG din lume și apreciez munca deosebită făcută de echipa ce stă în spatele lui, dar mie, personal, nu îmi prea place stilul de joc. Este prea complicat pentru gusturile mele. Așa că am decis să fac un TCG cu reguli mult mai simple și cu altă abordare a strategiei de luptă. Nu voiam vrăji complexe, ci lupte între armate. Iar aceasta a atras după sine, inevitabil, modificări importante în sistemul de joc.

C: *Dacă tot avem de-a face cu un TCG sută la sută românesc, de ce nu ați apelat la legendele și miturile locale?*

CB: Există mai multe aspecte aici… Fac o paranteză pentru a lămuri problema cu „Made in Romania". Da, în acest moment, Warcards este un TCG în limba română și produs de un român. Asta îl poate face un TCG sută la sută românesc, ceea ce poate să ne stimuleze orgoliile naționale. Doar că intenția mea nu este ca el să rămână un TCG românesc. Aș spune că nu l-am gândit special pentru piața românească, ci, deocamdată, l-am lansat doar în România. După ce voi prinde un pic de cheag aici, în țară, intenționez să povestesc și în alte limbi aventurile lui Kristt și ale săbiilor lui.
Mitologia românească mi se pare mai mult o culegere de povestiri disparate. Pentru un joc serios ai nevoie de o lume consistentă, bine structurată și populată, cu o istorie și o evoluție proprie. O lume în genul Middle Earth, Forgotten Realms, Warcraft sau Warhammer, ce sunt capabile să susțină nu doar un joc, ci chiar mai multe, și sunt adevărate mine de aur pentru această industrie. Așa că, depășind complexele de genul „Nu ne vindem țara!" și „Noi suntem români!", am aruncat un ochi în ograda vecinilor occidentali, care fac jocuri și literatură fantasy la nivel profesionist, și am tras niște învățăminte. Și uite așa, am preferat Săbiile lui Kristt în locul buzduganelor de-l fugăreau pe Prâslea al nostru. Și pe Miana în locul Ilenei Cosânzeana…



C: *Deoarece trebuie să am un motiv serios să-mi umilesc adversarii (netrebnicul de șaman orc mi-a răpit tămăduitoarea acum trei luni sau ceva de genul), descrieți-ne universul Warcards și „micile" conflicte din interiorul lui.*

CB: În condițiile în care, în acest moment, viziunea lui Tolkien predomină în literatura fantasy universală, iar elfii, dwarfii, orcii, vrăjitorii și dragonii sunt cele mai populare creaturi ale acestei literaturi, lumea Warcards reprezintă versiunea mea despre geneza acestui tip de univers și evoluția acestor rase.
Pe Ares, cum se numește planeta pe care se desfășoară povestirea, au existat la început doar oamenii, elfii, drowii, dwarfii, gnomii și hobiții. Cu toții evoluaseră în timp, prin specializare, dintr-o rasă comună, humanoidă. La un moment dat unui vrăjitor, Mesmer pe nume, îi vine cheful de a-i stăpâni pe toți. Ceilalți nu sunt de acord și se declanșează primul război mesmerian, cum i-au spus cronicarii ulterior, un fel de război mondial, dar la nivelul continentului Temper. Deși acest Hitler al lumii mele își formase o armată puternică, în cele din urmă este învins și alungat. Greșeală mare, căci, răzbunător din fire, își construiește o altă armată, formată de data aceasta din „mutanți". Deși paranoic din fire, omul nostru era foarte deștept, ceea ce l-a ajutat să creeze noi rase: orcii, trolii, goblinii, ogrii, care erau variante modificate ale raselor existente, dar adaptate pentru război, adevărate mașini de luptă. Era inevitabil, așadar, să se ajungă la al doilea război mesmerian, care a fost de data aceasta mult mai violent și mai devastator. În cele din urmă, și de data aceasta binele triumfă, iar Mesmer





este ucis. Dar prețul plătit fusese prea mare și armatele raselor „bune" erau mai mult niște resturi. Din fericire, rasele „rele" nu stăteau nici ele mai bine și, rămase fără conducător, au început să se lupte între ele. Ca urmare, după un timp, alianța raselor bune a reușit să împingă trupele dezorganizate ale „bestiilor" înspre marginile continentului, izolându-le în teritorii neprielnice sau mai ușor de ținut sub control. Nici una din părți neavând forța să o elimine pe cealaltă definitiv, s-a ajuns la un status quo, în timpul căruia fiecare tabără a încercat să se întărească în perspectiva cruciadei finale, care era inevitabilă. Și care avea să fie declanșată, spre surpriza raselor „bune", după 200 de ani, de către Grugh, regele orcilor din Ținuturile Umede.

Ajungem astfel la momentul zero al jocului, care are ca subiect campania lui Grugh și a aliaților săi, de ieșire din teritoriile în care au fost izolați. Până acum, oamenii din Thara conduși de regele Lexus și generalul Kristt s-au trezit invadați de worgii și orcii lui Grugh, iar vrăjitorii, dwarfii, elfii, helfii și hobiții ce formează Alianța condusă de vrăjitoarea Miana au fost nevoiți să facă față asaltului bestiilor turbate aduse din Mlaștinile Întunecate de Argath și horcii ei. Iar la toate acestea se adaugă atacurile mârșave ale trupelor de mercenari drow puse la dispoziția lui Grugh de către Thrrax. Și INVAZIA nu se oprește aici, ea urmând să continue spre sud, unde goblinii și trolii au pornit și ei la drum…

C: *Momentan, pe biroul meu tronează noua ediție Warcards Invadatorii (pe care, din păcate, n-am avut timp să o pun la treabă). Ne puteți spune de ce a fost nevoie de un „face lifting" și care sunt principalele schimbări aduse vechilor Invadatori?*

CB: Vă povesteam la început cum am conceput primul set foarte repede, în câteva luni. Ei, fiind la început, atunci am făcut câteva greșeli. Lucrul la următorul set, Alianțe, mi-a arătat că unele alegeri făcute în acele prime zile nu au fost cele mai potrivite. Entuziasmul m-a împins să fac mai întâi cărțile înainte de a pune la punct sistemul și regulamentul de joc. Până la urmă, prima ediție a setului Invadatorii s-a dovedit a fi un fel de variantă beta, plină de bug-uri, care m-a ajutat, însă, foarte mult la găsirea direcției și a formulei potrivite pentru joc. Cum, în august 2005, odată cu ieșirea setului Alianțe și a Regulamentului de joc, setul Invadatorii rămăsese destul de defazat ca structură și power level, aveam de ales între a-l lăsa să dispară de la sine din warpack-urile jucătorilor sau a-i face un update, pentru a-l aduce iarăși în „cărți". Având și o valoare sentimentală, decizia de a-l reedita a fost una firească.

În privința schimbărilor aduse, acestea sunt multe, dar aș menționa în special că au apărut cărți noi și multe dintre cele vechi au fost regândite și au primit abilități și mecanici noi. De asemenea, un fapt care m-a preocupat mult a fost ca fiecare dintre cele două facțiuni ale setului să aibă o personalitate și un stil de joc propriu, pentru a oferi jucătorilor o varietate cât mai mare de posibilități de joc. Acum e clar pentru toată lumea că oamenii din Thara se bazează pe defensivă, cu soldați rezistenți și catapulte postate pe zidurile forturilor și cetăților, din spatele cărora arcașele și vrăjitoarele curăță invadatorii unul câte unul. Iar despre orcii lui Grugh se știe prea bine acum că au ca principal atu viteza și numărul mare al worgilor, precum și forța deosebită a soldaților înfuriați de toboșari și vraci. În plus, eroii vechi au căpătat noi abilități, iar cei noi vin să completeze stilul de luptă al fiecărei facțiuni. Toate pentru a le da jucătorilor o cât mai mare varietate de posibilități pentru a-și construi armatele.

C: *Până acum trăiam cu impresia (întărită de zecile de rateuri la care am fost martor) că majoritatea proiectelor românești finanțate de români și supravegheate de aceiași români (nu luăm în calcul filmele unchiului Sergiu și sânii cântători de pe Atomic) mor în fașă sau imediat după naștere. Totuși, a trecut mai bine de un an de la lansare și Warcards nu dă semne de slăbiciune. Care credeți (sau știți) că au fost factorii care l-au ținut (și-l vor ține, sper) în viață?*

CB: Sincer, habar n-am. Poate pentru că, așa cum spuneam, nu am prea fost niciodată un mare fan al bericii de vineri seara și am preferat să mă gândesc la joc zi de zi în loc să aștept să îmi facă altcineva treaba. Poate pentru că soția mea a fost îngăduitoare cu copilul din mine și m-a sprijinit în realizarea visului meu. Poate pentru că știu ce vreau, îmi place enorm ceea ce fac și nu abandonez lupta ușor. Poate pentru că am un colaborator de excepție în persoana lui Alex Sabo, ilustratorul majorității cărților. Poate pentru că jucătorilor le place jocul și vor să creadă în ceea ce facem, chiar dacă suntem la început și uneori mai dăm rateuri. Repet, habar n-am. Știu doar că vreau să le povestesc jucătorilor mei și restul Invaziei, prin intermediul cărților de joc, și poate nu numai. După care vreau să trecem la următoarea Campanie și apoi la următoarea și tot așa mulți ani de aici încolo, până om mai rămâne în viață sau o mai rămâne picior de om, elf, orc sau tauren pe Ares.

C: *Să vorbim puțin despre viitor. Potențialul unui TCG este imens (vezi MTG), posibilitățile sunt aproape nelimitate. Care sunt planurile de viitor și la ce ar trebui să ne așteptăm de la următoarele expansion-uri?*

CB: Așa cum am anunțat anul trecut, prin octombrie, Warcards este organizat pe

Campanii, care, la rândul lor, sunt formate din Seturi, formate şi acestea din Facţiuni. În acest moment, se află în desfăşurare Campania Invadatorii, despre al cărui subiect v-am povestit mai sus. Din această campanie au ieşit pe piaţă seturile Invadatorii şi Alianţe, cu facţiunile aferente. Şi acestea nu vor fi singurele din această campanie. Ce vă pot dezvălui acum este că în acest an voi mai scoate două seturi: unul în iunie şi unul în decembrie. Ce rase vor aduce acestea?! Aşteptaţi-vă la dwarfi, goblini, elfi, trolli, drowi, barbari şi nu numai…

Acestea ar fi planurile pe termen lung. Pe termen scurt, însă, în a doua jumătate a lunii martie, voi scoate pe piaţă 20 cărţi Premium, formate din 4 Echipamente, 3 Amulete, 12 Mercenari şi 1Farmec. Dintre aceste cărţi Premium, vă voi dezvălui aici, în exclusivitate, farmecul şi voi da câteva detalii despre „geneza" lui. Acesta se numeşte INVAZIE şi va fi cartea simbol a Campaniei Invadatorii. Ideea de la care am pornit a fost să simulez cumva atacul în masă, caracteristic oricărei invazii clasice. Trebuia să îi dau jucătorului posibilitatea să



trăiască sentimentul unei revărsări de trupe peste teritoriile inamicului. Pentru asta, normal, ar fi fost de preferat să îl las să aducă mai multe unităţi în joc, dar era mult prea complicat şi dificil de realizat. Aşa că am preferat să multiplic forţa unităţilor care atacă exponenţial cu numărul atacatorilor. Cu alte cuvinte, cu cât mai mulţi atacă, cu atât mai devastator este atacul. Asta este de fapt şi ideea unei invazii: să îţi spulberi inamicul.

Observaţi, de asemenea, că Invazie arată altfel decât restul cărţilor. Am redus textul la maximum şi am lăsat ilustraţia să ocupe toată suprafaţa cărţii. Mai ales că Alex Sabo a pus acolo toţi eroii orci, plus pe Thrrax. Dincolo de utilitatea cărţii, jucătorii apreciază foarte mult şi calitatea ilustraţiei, iar o carte specială trebuia să ofere maximum de satisfacţie jucătorului. E şi o şmecherie la mijloc: pentru a putea admira corect ilustraţia, jucătorul trebuie să întoarcă acea carte, adică să declanşeze invazia. E un fel de premiu pe care îl câştigă doar cei care luptă şi nu se ascund în spatele fortificaţiilor.

Cioară, scoate-i ochii!

Cuțu, fii cuminte!

Peripețiile extraterestre ale unui nativ american și păsărica lui neagră

Prey

- **Producător** Human Head Studios
- **Distribuitor** 2K Games
- **Data apariției** iunie 2006
- **Online** www.prey.com

Ia să văd eu câți dintre voi au auzit de 3D Realms. Dar de Duke Nukem 3D ați auzit? Știți voi... jocul ăla faimos, vechi de zece ani. Asta înseamnă că ați auzit și de Duke Nukem Forever, sequel-ul care s-a transformat între timp într-o glumă proastă. 3D Realms susține, totuși, că jocul aflat în producție din 1989(!) continuă să se producă... Oricum, la cât de mult a fost amânat jocul ăsta, nu mai are nici un farmec să-l luăm peste picior sau să-l așteptăm ca pe a doua asolizare a lui Iisus, deoarece oricum nu va veni. Legătura lui cu Prey este însă una strânsă, deoarece ambele titluri ar fi trebuit să vadă lumina zilei în urmă cu mulți ani de zile, sub bagheta aceluiași producător. Prey a avut, totuși, o soartă fericită, deoarece polivalenții de la 3D Realms au renunțat să mai tragă mâța de coadă și l-au pasat în ograda celor de la Human Head Studios (realizatorii lui Rune). 3D Realms nu s-a dezlipit însă complet de proiect, ci continuă să supravegheze atent transformările pe care acesta le suferă de cinci ani încoace. Așa se face că numai numele a rămas din jocul original, engine-ul grafic fiind înlocuit și povestea rescrisă pentru a face față cerințelor unui gamer din ce în ce mai exigent, care așteaptă cu nerăbdare să trăiască aventurile unui nativ american pierdut în spațiu.

Cioara, bat-o vina!

Prey este un FPS prin ale cărui vene circulă sângele engine-ului Doom 3 și al cărui protagonist este Tommy Hawk, un tânăr nativ american lipsit de perspective, griji și bani. Tommy, mecanicul auto, nu dă doi bani pe moștenirea strămoșească, preferând să-și petreacă timpul liber în compania lui Jack, cel mai bun prieten al indianului de rând din cârciuma rezervației. Jack îl înțelege pe Tommy, îl îmbărbătează și îl ține departe de problemele apăsătoare ale comunității. La urma urmei, e mai bine așa, iar Jack se grăbește să-i țină isonul de câte ori are ocazia, lăsându-se (pentru a câta oară?) înghițit cu sete. Ce bun e Jack!, își dă indianul nostru cu părerea, în timp ce se stinge lumina.Ău, lumina! Heh, uite-o cioară... iar oamenii încep să dispară, inclusiv Tommy, cu tot cu scaune și sticle, pentru a se trezi instantaneu la bordul unei nave extraterestre. Și uite-așa începe aventura nativului nostru, care ulterior va face din lichidarea orătăniilor ce i-au stricat ziua un scop în viață, cu ajutorul celui mai nou bun prieten bun al său: cioara, care de fapt este un uliu.

Motivul pentru care Tommy și întreaga gașcă din bar (inclusiv bunicu' și gagica) au fost răpiți devine, curând, evident. Gigantica entitate, o sferă parte mașină, parte ființă vie, străbate galaxia în lung și-n lat căutând forme de viață inteligentă, pe care să le captureze, iar apoi să le transforme în sclavi care se vor ocupa de întreținerea ei. Dar Tommy vrea acasă... Reușește să scape din captivitate, pune mâna pe un mănunchi de arme și decide să ne facă cunoștință, pentru început, cu elementele dinamice încorporate în gameplay. Cel mai bun exemplu îl reprezintă portalurile, ferestre bidimensionale prin care Tommy poate accesa diferite locații din joc, obicei pe care îl au și gunoaiele extraterestre, ce se pot materializa oricând în spatele lui. De fapt, porțile astea reprezintă doar o părticică din level designul care se anunță a fi unul inedit. Spre exemplu, dacă nava simte prezența unei entități străine, va produce imediat un soi de anticorpi agresivi, care în cazul de față se vor ține după scalpul eroului, în timp ce gravitația îi va juca... feste. Tommy va constata pe propria piele că direcția forței gravitaționale se poate schimba oricând, întorcând încăperile cu fundul în sus sau transformând pereții în podele și scările în piese de decor. În toate aceste zone vor exista însă dispozitive care odată acționate vor

Pfiu! Ce ziceai că ai mâncat?

Dințoșii vin să salveze situația

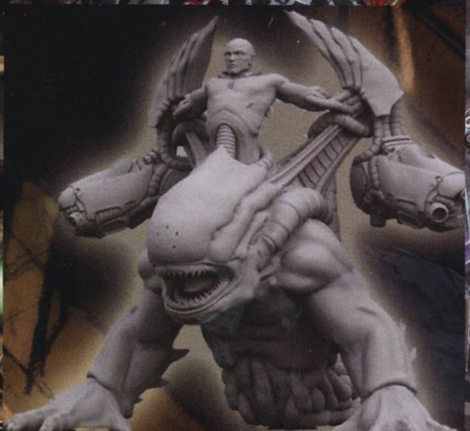




Tati! Tati!



Şi zici că pot trece prin găoază...





Bau!!!

orienta gravitatea către suprafaţa pe care se află dispozitivul cu pricina. De remarcat că foarte multe puzzle-uri vor folosi din plin această mecanică inedită, ce implică manipularea mediului de joc. Să sperăm însă că isteţii de la Human Head vor îmbina armonios toate elementele de gameplay, deoarece n-am chef ca alergatul de colo-colo, împuşcând lighioane în timp ce rezolv puzzle-uri, să-mi provoace migrene. La urma urmei, trebuie să ne ocupăm liniştiţi de bogatul sortiment de orătănii numai bune de pus pe grătar.

Când vânătorul devine vânat

Era de aşteptat ca şi arsenalul, asemenea mediului înconjurător, să se comporte corespunzător, armele care respiră sau scuipă materie organică fiind la ordinea zilei în Prey. Fiecare dintre ele va dispune de moduri alternative de foc, iar felierea şi pocnirea inamicilor cu ajutorul unor obiecte mai mult sau mai puţin contondente vor fi posibile. Vor exista, de asemenea, şi câteva arme convenţionale, în sensul că vom putea manevra şi mitraliere echipate cu lunetă şi niscaiva arme energetice. AI-ul poate exploata însă cu succes slăbiciunile jucătorului şi se va comporta cât se poate de realist, folosind în avantajul său o serie de manevre neortodoxe. Să zicem că mă caţăr pe un perete, iar apoi mă fac că plouă din tavan. Orătania vine, îmi dezactivează dispozitivul gravitaţional, iar eu mă desprind frumos de tavan şi-mi rup gâtul. Împieliţaţii ăştia se pot folosi chiar şi de staţiile medicale dacă au nevoie. Pe de altă parte, oamenii răpiţi şi ulterior transformaţi în zombie sunt mai tembeli din fire, dar foarte insistenţi şi dornici să ne sfâşie. Avantajul eroului este că îşi poate părăsi oricând trupul, luând forma unui spirit înarmat cu un arc de toată frumuseţea. Astfel, inamicul nu-l va putea observa pe Tommy, care altfel n-ar putea zburda liniştit printr-o cameră plină cu lighioane şi n-ar putea trece de diverse obstacole, cum ar fi câmpurile de forţă. Şi chiar dacă moare, nu moare în adevăratul sens al cuvântului, ci este transportat într-o altă lume, din care se va întoarce la viaţă imediat ce a ras de pe faţa pământului un anumit număr de împieliţaţi. În tot acest timp, nativul american va fi însoţit de uliul Talon, o păsărică bună la toate, care-i distrage atenţia inamicului, îi ciuguleşte puţin ochii şi traduce textele extraterestre de pe terminalele computerelor.



Băi, tu iar ai şutit becul

Prey şi mai ce?

Prey nu se vrea a fi un joc care să strălucească la un singur capitol, promiţând un modul multiplayer cel puţin la fel de inedit şi antrenant, în care ne vom juca cu forţa gravitaţională şi ne vom speria prietenii sărindu-le în cap prin portaluri. Bizareriile se opresc, momentan, aici, pentru că din punct de vedere vizual Prey seamănă izbitor de mult cu Quake 4, tema predominantă fiind tot una industrial/organică. Ceea ce mă face însă să-mi leg speranţele de Prey este combinaţia de elemente unice, neîntâlnită într-un astfel de joc, şi promisiunea producătorului că-mi va oferi o cursă infernală, într-un univers aflat într-o continuă schimbare şi plin de neprevăzut. Cioară, mă auzi?

■ KiMO



Viaţă de papagal

Sea Dogs a fost un joc bun. Sea Dogs 2 ar fi putut fi şi mai bun. Din păcate, interesele comerciale au determinat o schimbare radicală a lui în Pirates of the Caribbean şi o denaturare forţată a subiectului. Însă Akela nu a stat degeaba. În continuare a creat Age of Pirates, care a fost lansat de ceva vreme pe teritoriul Confederaţiei Ruse. Dat fiind succesul pe care l-a avut acolo, producătorii s-au hotărât să-i dea drumul mai departe spre Europa şi restul lumii. Noi am avut ocazia să testăm o variantă care are doar textele traduse, dialogurile şi restul fiind în rusă.

Direcţia

Age of Pirates a preluat reţeta de succes pe care a avut-o cu Sea Dogs şi a încercat să o ducă mai departe. Deşi fondul de început al poveştii este în principiu cam acelaşi, totuşi nu putem spune că au fost diferenţe esenţiale între comandanţii şi respectivii piraţi din acea vreme. Unii umblau după glorie, alţii după avere, iar cei mai renumiţi în mod clar au urmărit ambele aspecte. Cert este că e ceva în neregulă cu ceea ce s-a întâmplat cu distinsul tău tată. Jocul îţi va oferi posibilitatea de a alege genul personajului, în sensul că vei putea fi o domnişoară drăguţă, dar violentă. Vei primi un mic Sloop la început, cu care poţi alege orice cale îţi doreşti, printre cele 16 insule mari care alcătuiesc arhipelagul Caraibilor.

Sistem

Ceea ce a făcut din Sea Dogs ce este acum are legătură foarte mare cu sistemul de tip RPG prin care îţi dezvolţi personajul şi cu lipsa de liniaritate a storyline-ului. Aici, opţiunile vor fi ceva mai diverse, în sensul că au fost introduse o serie de skill-uri noi, precum şi anumite talente. Experienţa o dobândeşti dintr-o mulţime de activităţi, plecând de la comerţ şi ajungând până la a rezista cu succes unei furtuni. Evident, ca în orice RPG, va trebui să te specializezi în a face faţă lucrurilor ce vor urma. Aici avem partea cea mai interesantă, şi anume că, în funcţie de linia pe care o alegi, storyline-ul se va adapta progresiv. Oricum, este vorba despre o lume liberă şi nu vei fi forţat să-l urmăreşti, sau cel puţin asta susţin producătorii că au intenţionat să facă. Din ceea ce am văzut io până acum, rezultatele sunt strălucite în acest sens. Jocul are un feeling nemaipomenit când vine vorba despre viaţa de marinar pe vremea aceea. Evident, nu pot spune că doar gameplay-ul este vinovat de acest aspect. Este vorba şi despre un engine grafic care este absolut impresionant. Ai sta ore în şir să navighezi în timp real pentru a privi şi a te simţi ca pe mare, singurul lucru care lipseşte fiind poate mirosul de apă sărată. Pe mare, dintr-o perspectivă third person, se pot vedea în fine marinari care de data asta au o serie de activităţi interesante. Spre exemplu, în luptă, toată lumea e

Nume de piraţi celebri

Iată câteva nume ale celor mai cunoscuţi piraţi din istorie. Biografiile lor le puteţi citi pe www.piratesinfo.com.



Samuel Bellamy, Maurycy Beniowski, Stede Bonnet, Anne Bonny, William Dampier, Francis Drake, Thomas Jones, William Kidd, Jean Laffite, Henry Morgan, John Rackham, Mary Read, Bartholomew Roberts, Edward Teach.

Producător Akella **Distribuitor** Playlogic **Data lansării** Q1 2006
ON-LINE www.akella.com/en/games/ageofpirates

Age of Pirates
Caribbean Tales

În mijlocul unei furtuni din Pacific


Abordaj


Privind cu jind spre birt

ocupată cu tunurile. La abordaj, lumea e prezentă pe punte şi luptă alături de tine, asta fiind de fapt o nouă adiţie foarte interesantă. Înainte de a lupta cu căpitanul, va trebui să învingi echipajul corăbiei inamice într-o luptă acerbă pe punte. Abia ulterior treci la nivelul al doilea, adică scoaterea căpitanului din luptă. Din nefericire, în first person view, când te mişti pe punte, echipajul este absent şi te simţi cam singurel. Însă perspectiva este superbă şi-ţi poţi aprinde pipa liniştit în spatele cârmei. Dacă dai în schimb într-o furtună, lucrurile se cam agravează, damage-ul pe care-l primeşti în pofida estetismului engine-ului grafic fiind serios şi constant. Însă, până la urmă, asta era realitatea. Luptele pe mare sunt la fel de tactice ca şi înainte şi necesită mult skill, îndemânare şi puţină experienţă de navigator. Însă curba de învăţare este rapidă şi îţi va oferi satisfacţii rapid.

Credit

Fără îndoială, elementele care vor alcătui acest joc sunt numeroase. Eu am punctat doar câteva dintre ele, însă a intra în amănunte nu este cazul. Cum vorba lungă este sărăcia omului, nu are rost să o mai lungim prea tare. Age of Pirates va fi cu siguranţă, de data aceasta, un joc foarte bun. Îl aştept cu mare nerăbdare şi sper ca data de lansare să fie respectată şi jocul terminat. Până atunci, o să mai profit un pic de copia de preview, deşi sună atât de ciudat să auzi piraţii vorbind în rusă.

■ **Locke**

GTR 2 FIA GT RACING GAME

- **Producător** SimBin Development Team
- **Distribuitor** 10tacle Studios
- **Data apariției** iunie 2006 ▸ **Online** N/A

Regele asfaltului se întoarce

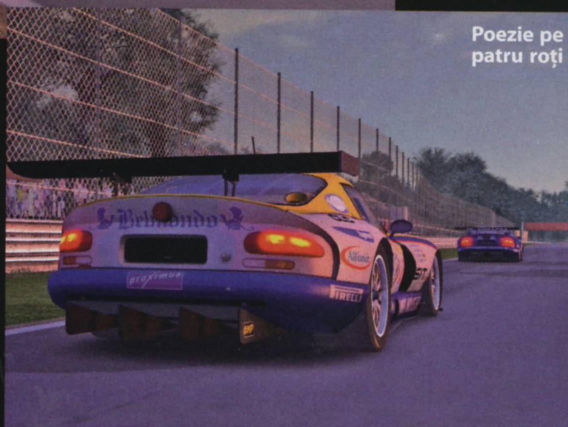
Vă mai aduceți aminte de cel mai bun simulator auto al anului trecut, ăla mic și rău? Eu, unul, îmi voi aminti cât oi trăi de nervii culeși cu greu de pe mocheta redacției și de părul smuls de pe ambele picioare, în încercarea de a stăpâni cei mai nărăvași bolizi întâlniți în cariera mea de șofer virtual. A fost bun, poate prea bun pentru gusturile unui vitezoman de ocazie, dar a reușit să mă surprindă plăcut și să stabilească noi standarde, ce păreau a fi greu de depășit. Aiurea! Succesul de care s-a bucurat primul joc realizat de suedezii de la SimBin nu a făcut altceva decât să netezească drumul pentru următoarea lor capodoperă: GT Legends. Alți nervi, altă distracție pentru cei care credeau că GTR reprezintă culmea realismului în materie. Faptul că limitele pot fi împinse și mai departe părea de domeniul fantasticului, însă GT Legends ne-a dovedit contrariul, demonstrând că se poate, iar în luna iunie, GTR 2 ne va pune din nou nervii la grea încercare. Pregătiți măturica și fărașul.

Mai mult, dar cât de departe?

Chiar dacă pare greu de crezut, următorul pas în evoluția francizei GTR va aduce cu sine îmbunătățiri substanțiale și o mulțime de noutăți, printre care figurează un număr însemnat de mașini și o serie de circuite nou-nouțe. Peste 140 de bolizi, ca să fiu mai exact, peste 28 de circuite și câteva noi eventuri, dintre care se remarcă cursa de 24 de ore Proximus, competiție ce se desfășoară pe circuitul de la Spa Francochamps încă din 1924. Dar ferească Sfântul să mă pună să înțepenesc cu volanul în brațe, timp de 24 de ore, de-a lungul unei asemenea curse infernale! Mie, unul, alergătura de-a lungul celor 60 de ture de la finalul lui GT Legends mi-a cam pus capac, chiar dacă a fost singura de acest gen din joc. Lăsând însă la o parte smiorcăielile, producătorul ne-a pregătit, pe lângă cele 140 de săgeți și circuitele oficiale din campionatele GT și NGT, o mulțime de alte chestii. Inteligența artificială, spre exemplu, a suferit îmbunătățiri majore, ceea ce înseamnă că adversarii controlați de AI vor fi mai bătăioși, se vor comporta mult mai realist, iar noi va trebui să trecem pe la biserică înaintea fiecărei curse. Abia apoi ne vom putea toci cauciucurile în trei moduri de joc: novice, semi-pro și simulare, ultimul dintre ele asigurând garantat căderile nervoase, de care vă veți bucura din plin. Însă adevărata surpriză mi-a sărit în ochi când am dat peste lista de eventuri – Open Practice, Race Weekend, Championships, Ghost Time Trials, Proximus 24H (ahem!) și Driving School. Școală de șoferi! GTR 2 va încerca astfel să le bage mai bine începătorilor teoria în cap, punându-le la dispoziție un instructor care le va arăta toate șmecheriile. Proximus 24H continuă să mă sperie, producătorul asigurându-mă că evenimentul este recreat până în cel mai mic detaliu, cu schimbările climaterice aferente, ciclu zi-noapte și opriri periodice la standuri. Deja mă ia cu amețeli.



Probă de rezistență pe muchie de cuțit


Poezie pe patru roți



Măcar în joc s-o admirăm

Ghici cu cine vine

Odată cu GTR 2, intră în scenă și o nouă versiune a motorului grafic, care odată ambalat ne va purta într-o lume credibilă a celor mai noi efecte speciale, de particule, reflexii, refracții și tot felul de alte minunății, mulțumită suportului oferit de DirectX 9. Posesorii de plăci video din generația DirectX 7 se vor bucura să constate că GTR 2, ca și GT Legends, le va fi cât se poate de accesibil, engine-ul grafic anunțându-se a fi unul foarte



Vine curbaaaa!


Iar am scăpat motorul pe jos



▲ Sunt pregătit să croşetez

▼ Pârtie, că muşcă!


Uuu, ce de butonaşe!





scalabil. Evident, bolizii se vor prezenta din nou la linia de start până în cel mai mic detaliu pentru a ne lăsa cu guriţele căscate, iar circuitele se anunţă a fi recreate cu o precizie ieşită din comun. Porţia de realism se împarte însă şi cu engine-ul fizic, care ne va da ocazia să mototolim maşinile într-un mod mult mai realist. Caroseriile din fibră de carbon se vor face ţăndări într-o explozie de culori la impacturi puternice, „patrupedele" suferind pe măsură, iar modelul fizic al cauciucurilor a fost regândit, pentru a oferi un control mult mai convingător la viteze mici.

Sunetul nu avea cum să rămână de izbelişte, „partiturile" fiecărui model de maşină în parte fiind reproduse cu exactitate, pentru a ne oferi cele mai realiste zumzete ale motoarelor într-un joc. GTR 2 va beneficia şi de sunete ambientale ce accentuează senzaţia de realism, cum ar fi zgomotul produs de vânt sau vocile de la standuri ce transmit informaţii legate de cursă şi de starea tehnică a maşinii.

Oamenii de la SimBin nu se opresc însă aici, producătorul considerând necesară implementarea unor tehnologii care să-l satisfacă până şi pe cel mai înverşunat fan al simulatoarelor. Tehnologia LiveTrack îi va permite jucătorului să „simtă" suprafaţa diferitelor tipuri de teren din joc, în vreme ce Track-IR, o tehnologie specifică simulatoarelor de zbor, urmăreşte mişcările capului, oferind un grad mai mare de vizibilitate.

Rămâne cum am stabilit

GTR 2 se anunţă a fi un adversar de temut pentru ToCA Race Driver 3, singurul concurent cu pretenţii. Având în vedere că SimBin promite îmbunătăţiri majore pe partea de multiplayer, prin modificarea codului care a creat odinioară probleme şi îmbogăţirea numărului de opţiuni, şansele sale la titlu par a fi mult mai mari. Normal, GTR 2 arată al naibii de bine pe hârtie, însă mă gândesc la faptul că SimBin n-a dezamăgit niciodată, dovedind că există întotdeauna loc de mai bine. Sunt sigur că merită aşteptarea.

■ KiMO

Paint, nigga!

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

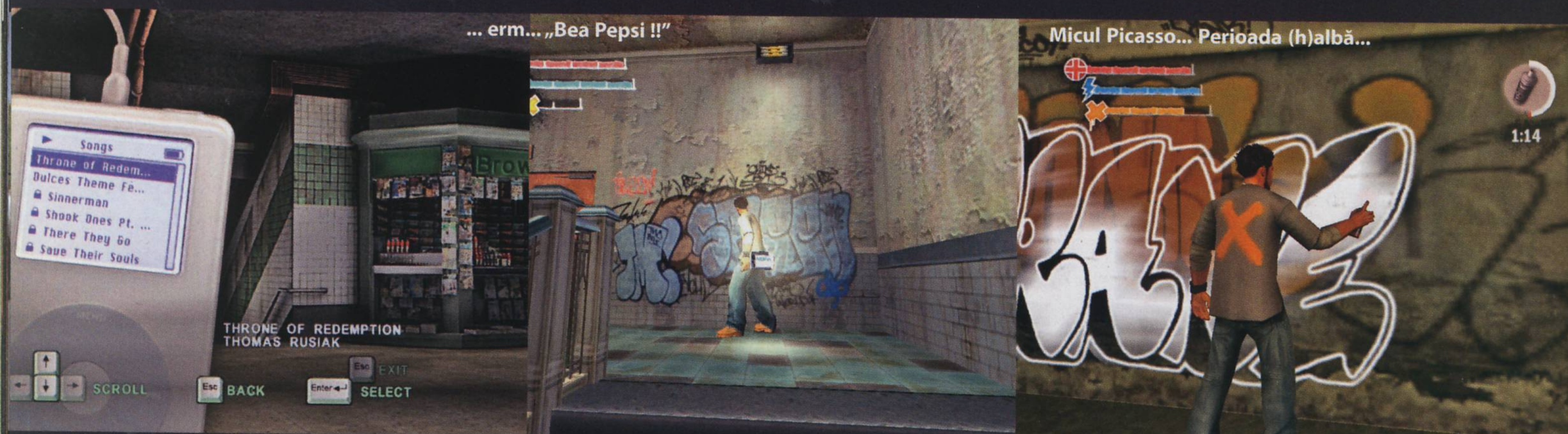
Cea mai veche meserie din lume a fost tratată în cadrul review-ului Lula 3D. Şi pentru că indivizii care mă înconjoară şi-mi trasează sarcinile au hotărât că în fiecare cioLAN zace un mic istoric, m-am trezit stăpân peste încă un joc al cărui personaj principal este o meserie la fel de străveche, care a luat naştere odată cu descoperirea ocrului. Şi pentru că ea trebuia să poarte un nume, i s-a zis „Grafitti". Precum tag-urile zoomorfe ale hominidului neolitic au fascinat istoricii cu o diplomă în Artele Plastice, crizele de egocentrism suferite frecvent de „şagalii" de cartier l-au vrăjit pe newyorkezul Marck Ecko. Într-atât de mult încât Măria Sa Ecko, Pornitorul de Trenduri şi Îmbrăcătorul lui Spike Lee, le-a dedicat un joc suspect de asemănător oricărei fantezii cu afro-americani vândute naivilor de la GTA: San Andreas încoace.

Pictez, deci exist!

La prima vedere, avem de-a face cu un GTA subdezvoltat în care AK-ul este înlocuit (cu un succes nebănuit) de recipientul care cazează o cantitate fixă de „vocsa" sub presiune. Personajul principal este un „colorat" (oricât de „out of the box" aş fi, avalanşa de jocuri cu şi despre negri mă va transforma complet şi ireversibil într-un rasist sadea), care se ridică, asemeni ţăranilor „nouăsuteşaptişti" împotriva unui sistem opresiv şi alb ca spuma laptelui. Cum? Agitând spiritele şi „vocsaua aerosolică" şi mâzgălind cu patos orice zid şi/sau dubă afiliate sistemului satanic-fascist (şi nu numai). La a doua vedere, goana după celebritate se transformă într-un spectacol de circ cu acrobaţii „împrumutate" de la un văr îndepărtat, pe numele lui Prince of Persia. Revenind la cruciatul zugrav, povestea lui pare că se termină cu intro-ul. Şi cu o cădere întreruptă de o schelă şi, mai apoi, de „şpiţul" hotărât al unei tinere doamne sau domnişoare. Ceea ce urmează ia forma unui reminisce şi îl aruncă pe tânărul Trane în mijlocul unei metropole fictive, unde va picta de bună voie, nesilit de nimeni (dar bătut de toată lumea) şi, în cele din urmă, va încerca să pornească o revoluţie. Tipic.

Pe afară-i vopsit gardul...

Asemeni tag-urilor omniprezente pe gardurile „vecinilor" (şi mai nou pe ale noastre), la prima vedere totul se prezintă într-o formă cât mai atrăgătoare. O analiză mai atentă ne relevă un joculeţ întru totul asemănător „fratelui" GTA şi „unchiului" Prince of Persia. Cu o cameră nărăvaşă şi control aiuristic. Trane, unul dintre sutele de rebeli din „suburbie", încearcă să-şi facă un nume şi, în acest scop, calcă pe coadă (şi pe zid) majoritatea grupuleţelor „grafittiote" din metropolă. Avem parte de salturi mortale între stâlpii de înaltă tensiune, un „de-a v-aţi ascunselea" cu ochiul pătrunzător al legii şi o serie de cafturi cu braţul scurt, dar viguros al stăpânirii şi al bandelor rivale. Căci şi artiştii se împuşcă, nu-i aşa?



... erm... „Bea Pepsi !!"

Micul Picasso... Perioada (h)albă...

Ai?
Apucă-te de pictat!

Tarzan. Crescut de impresioniști.

În ciuda preocupărilor „mundane", Trane are un suflet de artist. Care, în prezența unui zid curat, preia controlul. Partea bună e că nașterea unui grafitti ca la carte este o activitate neașteptat de plăcută și necesită un efort de concentrare cel puțin egal celui depus pentru a convinge adversarul că un somnic de frumusețe este exact ce i-ar trebui (o combinație de taste și clicuri de mouse). Un grafitti reușit este răsplătit cu un boost semnificativ al reputației, folosită mai apoi pentru a căpăta un „model" mai acătării sau o „schemă" mai șmecheră.

Partea cea mai proastă? Pe zid apar întotdeauna tag-urile lui Trane, nu „Kiwi Was Here, MOFO!!!". Oricât de ciudat ar părea, lipsa unor grafitti-uri custom (chiar dacă am la dispoziție un Black Book impresionant creat de somitățile grafitti-ului newyorkez) și imposibilitatea de a-mi scrie numele pe toți pereții mi-a tăiat orice motivație de a transpira la fiecare misiune suplimentară (în marea lor parte... „scrie de 10 ori „Trane"). După cum au mai observat și alții, de ce să mă iau de guler cu poliția când rezultatul e o pictură frumos colorată cu numele altuia?

Înăuntru-i leopardu'

... care trebuie supus. Contrar opiniei Bitălșilor, iubirea de culoare (pe un zid, care nu se scorojește de-a ta spaimă, Baiazid!) nu este cea mai eficientă armă împotriva unei bâte monocrome. Ca urmare, zugravul nostru afro-american va trebui să coloreze nu numai zidurile, ci și arcadele sau pomeții competitorilor, fie că este vorba de „colegii" de breaslă sau de GP-urile (poterașii) enervate de curcubeul proaspăt pictat pe dubița din dotare. Proiectată cu gândul la Mortal Kombat (și Kombo-urile lui minunate), arta marțială a culorilor, „ajutată" de o cameră la fel de nesupusă ca orice revoluționar modern, degenerează într-o avalanșă de clicuri și de cruci (când îți iese o combinație) disperate doar doar. Noroc cu un mini-modul stealth care, ocazional, ne mai ușurează puțin munca. Sincer, la început mă așteptam la un Splinter Cell cromatic, la crosuri cu poliția pe urme cu premii în pereți frumos colorați, și nicidecum la un campionat de capoiera cu bandele locale. Și că tot veni vorba de cros, puteți să-mi explicați de ce „băștinașii" cheamă poliția doar când Trane își desfășoară activitatea de zugrav ambulant? Am căsăpit doi polițiști sub ochii înmărmuriți ai unui individ în costum și servietă care n-a catadicsit să cheme „întăriri" decât când am pus din nou culoare pe zid... Trist.



Sufăr pentru artă, haidamacilor!

„We've got the System, to fuck the System!"

Am două perechi de „jeanși" negri. Brand necunoscut. Am trăit înconjurat de ziduri unde „Libertate pentru Lituania" și „Jos Iliescu" au fost mesagerii culturii imperialiste a grafitti-ului. Muzica nu o port după mine, prefer să o ascult între patru pereți. N-am cheltuit în viața mea mai mult de un milion pe o pereche de ghete și sunt ferm convins că Sistemul nu poate fi atacat fără a deveni sclavul altui sistem cel puțin la fel de restrictiv. Mai pe scurt, sunt un român căruia cultura (sau sub-cultura) grafitti-ului, curentul hippie și revoluția din Cuba nu-i spun absolut nimic. Ca urmare, făcând abstracție de coloana sonoră genială și de voice acting-ul de zile mari (chiar dacă sunt sătul de „dialogurile" à la GTA), Contents Under Pressure nu mi-a „vorbit" pre limba mea. Argoul arhicunoscut și arhifolosit al negrilor din suburbii, povestea „originală" a tânărului revoluționar îmbrăcat de nenea Ecko, iPod-ul imens din meniul principal și zecile de reclame la Nokia împrăștiate prin cele unsprezece niveluri mari și late, m-au lăsat cu impresia că nu avem de-a face cu o revoluție, ci doar cu un simplu trend apărut ca reacție la alt trend apărut... Și de trenduri sunt sătul. Totuși e și ăsta un trend... Naiba să le ia, că nu scăpăm de ele nici în mormânt... Totuși, ca să închei review-ul pe o notă de optimism, probabil că românii interesați de fenomenul grafitti-ului ar putea obține ceva satisfacții de pe urma lui Getting Up.

■ cioLAN

Seara la geaaaam... Trane se cațără cu jaaaale!!!

- **Producător** The Collective ▸ **Distribuitor** Atari
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Procesor** PIV 1,8 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 64 MB VRAM, Pixel Shader 1.1
- **ON-LINE** www.atari.com/gettingup/

Grafică	8
Sunet	9
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	6

7,4



Lula 3D

Lula şi căciula

Se dă următorul scenariu: „Nurlia Lula a trecut din patul cameramanului în scaunul regizorului. Adică din puţ în lac. Noul ei film, o dramă cu opt acte, se află în pericol. Eroinele, trei surori gemene cu un cod moral puternic (şi o Biblie sub pernă), au dispărut în toiul filmărilor". Voi ce aţi scoate din el? Michael Moore, de exemplu, ar fi dat o lovitură cruntă republicanilor purişti cu noul lui documentar „Bending in Columbine". Pavel Coruţ ne-ar fi demonstrat ştiinţific că tantra s-a născut la sat(ul dacic). Coelho, la rândul lui, ar fi făcut furori în rândul gospodinelor cu noul lui hit „Războinicul Lungimii". Germanii, oameni previzibili, au dat perversului ce-i al perversului fără gust: un demi-pr0n nemţesc cu parfum de '67 şi aspect de varză călită pe care doar un cioLAN afumat putea să-l consume. Şi au exterminat sistematic o colonie de centimetri cubi „roşii" care plănuiau să ocupe paşnic o insulă de ţesut spongios, unde urmau să răspândească mesajul hippie „Make LOVE... something something !".

„Striptis in the night!!!"

Club de noapte. Lumină ca ziua. Capete blonde aplecate. Capete purpurii semeţe. Peste toate pluteşte spectrul Lulei. Şi, parcă prevestind ce va urma, un vânticel călduţ „iscat" de un basset antropofil. Gras ca Venus din Neolitic, dar înţelept ca Gânditorul de la Hamangia. Lumina se stinge, dorinţa se aprinde, prohabul de lumină se deschide, gura blondei se închide sfios şi, cu o ultimă suflare, trece în lumea celui drept. Pe scenă, Lula, intrată într-o transă şamanică, execută un ritual străvechi de înviere a morţilor. Lângă o bară phallică şutită de la căluşari. Un pas greşit (al scenaristului) şi zborul unui sutien ce ascundea (pe bună dreptate) o pereche de sâni dodecaedrici marca Milka transformă dansul într-un vechi ritual indian. Dansul Ploii. De râsete. Basset-ul nu râde. El s-a prins că nu e de râs. Priveşte siderat formele geometrice şi scoate limba. Îşi aduce aminte de copilărie, de mesele zilnice şi de-un coteţ cu mă-sa în lanţ.

O pereche de chiloţei minusculi pluteşte încetişor spre podea. Scena se transformă subit într-o metaforă prea criptică pentru a fi înţeleasă de către îndobitociţii de Silent Hill şi Syberia. Basset-ul s-a prins încă o dată. Privirea lui spune: „Ciclul anotimpurilor, intelectuali de combinat siderurgic! Natura se pregăteşte de culcare, morunilor! Care dintre voi, vitelor încălţate, a fremătat în faţa perfecţiunii dumnezeieşti a unui fulg de nea? Lula e Mama Gheea, rinocerilor, şi, când ultima frunzuliţă trece în nefiinţă, este acoperită de o mantie albă, neprihănită, alteraţilor, în aşteptarea primăverii, când va renaşte într-o feerie de culori paradiziace şi sunete divine, hiene nocive! Nu meritaţi, imbecililor, un joc cu o asemenea încărcătură filosofică!". Pentru a sublinia importanţa mesajului, înţeleptul căţelandru dezvirginează îndârjit piciorul unui grăsun nou venit. Lumea din bar se tăvăleşte pe jos de râs. Eu nu. Se întrezăreşte o parabolă despre comuniunea om-natură sau reconcilierea istorică dintre împărăţia animalelor şi regatul Omului şi mi-e frică să nu par prost. Sau obsedat.

S-a făcut din rahat bitch...

... şi am pocnit. După cum urmează. La sfaturile basset-ului Dusty, am privit dincolo. Mulţumită lui, dovada vie că adventure-ul n-a dat colţul a ajuns în posesia mea. Adevărul suprem mi s-a relevat sub forma unui DVD nemţesc tradus timp de şase luni în dulcele grai Şexpirian.

Aflaţi de la mine că un adventure adevărat, băi n00b-ilor, nu se bazează pe grafică. Nice graphics are for fags. Gamerii adevăraţi joacă Lula. Texturile şterse şi milioanele de bug-uri grafice au un scop bine determinat, neaveniţilor! Să vă ţină departe de un joc cu implicaţii atât de profunde încât minţile voastre atrofiate de rebuturile Lucasului şi de Anticristul Larry Lafferty nu le-ar putea cuprinde. A remarcat careva dintre voi aluziile grafice atât de fine încât o boare primăvăratecă poate părea un taur în călduri în faţa lor sau aţi vânat doar aşa-zisele bug-uri? Sânii ăia uşor pătrăţoşi şi feţele imperceptibil de colţuroase sunt o trimitere clară la cubismul propovăduit de maestrul Picasso, uzinaşilor, nu sunt rezultatul unei nopţi de beţivăneală a modelatorilor. La fel, n-am nici cea mai mică speranţă că veţi înţelege de ce toate personajele feminine din conacul Lulei sunt identice, iar toate modelele suferă de crize groaznice de contorsionare specifice 3D-ului anilor 90. Vă zic eu: pornografia dezumanizează şi ne aduce pe toţi la acelaşi nivel. În faţa pr0n-ului suntem toţi la fel, indiferent de statutul social sau de culoarea şi textura pielii.

Mai mult ca sigur că minţile voastre consemnate în proverbiala cutie închisă (de) ermetic vor eticheta Lula 3D drept un joc pornografic. Aţi privit, băi, dincolo de textură? V-aţi uitat oare în abisul de dincolo de ziduri? Şi din abis s-a uitat cineva la voi? Nu s-a uitat nimeni, că sunteţi proşti şi lipsiţi de viziune. Vedeţi dacă sunteţi nihilişti şi-l credeţi pe 'ăl de v-a zis că vă va privi o dihanie de bug? La mine s-a uitat fundul venusian al Lulei. Şi o bucată de spate. Şi, chiar dacă de dincolo de graniţa faianţată mă privesc două tinere îndrăgostite şi un duş, mintea nu-mi zboară pe loc la Jenna Jameson, obsedaţilor, ci la minunata operă a poetei Sapho. Dar n-are rost. Voi o să rămâneţi priponiţi în minusculele voastre cutii.

Pr0nul copt şi omul bun

Deja mă enervez şi mi-e teamă că o să renunţ la orice urmă de bun simţ şi o să


Doggie Style

explodez într-o avalanşă de sudălmi la adresa denigratorilor minunii Lula. Mai am totuşi atâta calm cât să vă pun în temă cu vreo două lucruşoare care în nici un caz n-ar trebui privite la fel de superficial ca un pr0n cu piraţi. Mitza, care mi-a fost alături o vreme (îi era ciudă că lui nu-i funcţionează), mi-a reproşat că Lula se deplasează inadmisibil de încet într-o lume inadmisibil de mare. Eu l-am trimis la culcare, nu înainte de a-i băga în cap că mersul şovăielnic al tinerei doamne, precum şi încetineala crosului declanşat de tasta „şift" ne arată că o femeie, oricât de puternică ar fi (trăsătură subliniată de un sutien încăpător în care munţişorii Lulei adăpostesc o pădure de obiecte culese pe drum), are şi momentele ei de nesiguranţă când tânjeşte după atingerea bărbătească a unui mouse vânjos. Momente pe care le-ar putea rata dacă viteza e prea mare şi/sau nu se împiedică. Nu l-am atins. I-am vorbit apoi pe limba lui: „Cârnatule, un joc bun trebuie savurat ca un vin vechi, nu-i pentru orice beţivan grăbit. Ce s-ar întâmpla dacă Lula ar goni ca Flash? S-ar duce de râpă o experienţă intelectuală de zile mari şi ai rămâne la fel de prost cum te-a lăsat The Longest Journey!". Nu mai era lângă mine să mă audă, aşa că-i transmit mesajul via revistă.

Altcineva s-a plâns de puzzle-urile prea simple pentru „questerii" dovediţi aşa ca noi. Asta e mâna distribuitorului, vă zic. Producătorii au încercat să ne împingă spre cărarea întortocheată aleasă de emirul lui Macedonski cu puzzle-uri ilogice, dar necesare pentru desăvârşirea sufletească. Dar distribuitorii iubitori de arginţi au pornit de la premisa că blondele sunt cum sunt şi ne-au jignit cu o serie de sarcini simple pe cât de retarde, pe atât de iubite de gamerii cu caş la gură. Atât bun simţ au avut încât să nu elimine adevăratele teste de bărbăţie propuse de geniul creator al echipei de producţie.

Şi încă o chestie... dacă o să vă aud că vă legaţi, fie şi cu un cuvinţel, de calitatea aşa-zis îndoielnică a dialogurilor şi a voice acting-ului, vă trimit urgent în... la o piesă de teatru experimental pe care eu şi prietenii mei din Groapă o punem în scenă în fiecare seară la Teatrul „La Ursuleţi" după recitalul extraordinar de muzică de petrecere al lui Nea Loţi, profesor de sport. Artă, băi, şi mesaje prea criptice pentru voi.

... pr0neşte nemţeşte

Lui Mitza nu i-a mers, semn că jocul îşi alege cu grijă omul şi nu funcţionează pe PC-ul oricărui cârnat care îşi scrie treaz articolele. La rândul vostru, n-o să-l jucaţi, în ciuda eforturilor mele de a vă convinge că avem în faţă o bijuterie a genului adventure şi nu o bombă imperialistă de doi bani. Aşa că nu-mi rămâne decât să recurg la argumentul suprem, aşa cu mi l-a relevat un clasic al internetului: „I l0\/3 teh b00bi35!!! j00 r ll gh3y!!!!!11!!1"

■ cioLAN

- **Gen** Adventure
- **Producător** CDV. Beţi.
- **Distribuitor** CDV. Treji.
- **Procesor** PIV 1,6 GHz
- **Memorie** 256 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 64 MB
- **ON-LINE** www.lula.de

Grafică
Sunet
Gameplay
Multiplayer
Storyline
Impresie





Abia ce-a scăpat din mâinile raketilor


Adevărul e dincolo de textură

De unde se pot desprinde într-adevăr proporțiile

„Schimbară privirile ca pe nişte şosete, după care şi le plimbară de sus până jos până ameţiră. Nu se priviră în ochi că purtau ochelari. El era relativ înalt, bine făcut, cu părul vâlvoi, neacoperit de căciulă. De sub combinezonul roşu, se năştea în chinuri o pereche de picioare, nici prea lungi, nici prea scurte, care se pierdeau undeva în interiorul unor cizme de cauciuc cu talpă izolantă. Ea, pe de altă parte, nu avea nimic special."

STAR WARS™ EMPIRE AT WAR™



Luptă de proporţii orbitale

Din multitudinea de genuri cu care epopeea Star Wars a avut de-a face, cel mai probabil, partea strategică şi tactică a fost cea mai neglijată. După relativul fiasco pe care Lucas Arts l-a avut cu Star Wars: Rebellion în 1998, Star Wars: Force Commander în martie 2000 şi, respectiv, relativul succes cu Star Wars: Battlegrounds din noiembrie 2001, apele s-au liniştit total. Din fericire, Lucas a mai făcut o încercare anul acesta şi se pare că lucrurile se mai şi schimbă. Probabil că vinovaţi sunt producătorii, Petroglyph.

Multă violenţă

Universul Star Wars este fără îndoială unul dominat de violenţă şi de frustrare. Nu am văzut şi nu am citit nimic care să sugereze faptul că fiinţele de-acolo au avut vreodată o viaţă liniştită. Totul a început de la nişte indivizi care au descoperit că şfortza există şi poate fi exploatată în două moduri, unul alb, unul negru. De aici încolo, fiecare în felul lui a vrut să aducă un pic de linişte şi pace acestei galaxii situate undeva departe, cu ceva timp în urmă. Totuşi, deşi este Far, Far Away, un pic de ordine cronologică trebuie stabilită. Acţiunea din Empire at War se petrece după evenimentele tulburătoare din Star Wars: Episode III The Revenge of the Sith, înainte de Episode IV: A New Hope. Astfel, Lord Vader, alias „I'm your Father", mărşăluieşte prin galaxie cu şfortza-n vinişoare şi încercă să înăbuşe mai nou formata Alianţă. Între timp, îl ajută pe arătosul său mentor, The Emperor, să construiască The Death Star, un simbol al ordinii, al disciplinei şi al puterii în univers. Din fericire pentru cei care văd binele ca element prioritar în ordinea mondială, vor încerca din răsputeri să împiedice această blasfemie. Noi ştim de fapt că Lucas a minţit când a zis că de fapt au reuşit. Să fim serioşi... şfortza nu sare departe de trunchi. Însă un film care se termină prost nu este unul pentru americani, ci doar o tentativă nereuşită de a spune crudul şi teribilul adevăr.

Organizare

Star Wars: Battlegrounds a fost un joc „adunat grămadă" peste engine-ul 2D de Age of Kings, un fel de clonă Far Away a lui Age of Empires II. Spre fericirea generală, care mă include într-un mod relativ, Petroglyph a abordat subiectul dintr-un punct de vedere cu potenţial mai mare de succes. A creat ceea ce se cheamă libertate de mişcare. Ca să fim sinceri, trăim într-o eră în care lumea nu mai joacă single player decât dacă nu are de ales. Însă un joc single care îţi oferă libertate de mişcare este clar de preferat unuia care te limitează, care te forţează să urmăreşti o anumită linie scriptată rigid. Astfel, în primul rând, avem mai multe moduri de joc. Cele imediate şi cele mai la îndemână, care ţin de storyline, sunt cele două campanii. Acestea urmăresc anumite evenimente descrise de mine mai sus, însă într-un mod oarecum libertin. Între misiunile plot, aveţi posibilitatea de a face ce vă taie capul, de la a vă consolida situaţia până la a ocupa planetele neutre sau aflate în stăpânirea piraţilor. Însă înainte de toate, este nevoie să înţelegem un pic mecanica jocului. SW: Empire at War este alcătuit din trei componente principale. Prima este administrarea imperiului dintr-o perspectivă galactică. De aici construiţi clădiri, unităţi şi nave şi aici puneţi la punct planurile de dominare a galaxiei. A doua componentă sunt luptele orbitale. Pentru a cuceri o planetă, aveţi nevoie în primul rând de control asupra orbitei sale. Pentru asta veţi conduce într-un stil Homeworld mult simplificat flota cu care credeţi că veţi câştiga bătălia. Odată orbita

Star Wars: Rebellion

Primul dintre RTS-urile Star Wars de la Lucas Arts a fost, ca orice început, problematic. Deşi per ansamblu era un joc mediu spre bun din punct de vedere calitativ, nu a strălucit prea tare mai ales că a fost umbrit de către seria Comamnd & Conquerer. Jocul a preluat o serie de idei din Master of Orion şi alte RTS-uri ale momentului, inclusiv cele ce au componentă turn-based şi a încercat să le combine într-un mod cât mai plăcut. Rezultatul a fost un joc a cărui calitate a depins de gustul fiecăruia.



Star Wars: Force Commander

Apărut în 2000, după ce jocul fusese anunţat în 1997, Force Commander a fost un eşec total. Amânarea de trei ani a avut ca motiv faptul că Lucas a vrut să profite din plin de noua eră a jocurilor 3D. De fapt, a vrut să fie primul care voia să facă un RTS 3D. Din păcate, lipsa de experienţă nu a găsit calea cea mai bună de a pune facilităţile hardware în practică şi ne-am trezit în faţa unui produs care era aproape imposibil de jucat din cauza acelui engine 3D. Evident, măcar a fost unul dintre primele RTS-uri 3D. În final, critica l-a anunţat ca pe unul dintre cele mai slabe strategii din punct de vedere pe care le poţi juca vreodată.

www.lucasarts.com/products/forcecommander



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Apărut în 2001, jocul este al treilea RTS pentru PC de la Lucas Arts. Din cauză că nu au vrut să mai repete greşeala pe care au făcut-o cu Force Commander, producătorii au folosit engine-ul grafic de Age of Empires II. Evident, s-a potrivit ca nuca în perete, însă jocul a fost destul de interesant şi gameplay-ul tipic nu avea cum să dea greş. Însă, per ansamblu şi comparativ cu restul jocurilor de la Lucas de până atunci, era totuşi un pic depăşit. Mai târziu, a primit şi un expansion, The Clone Wars.

http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS



Un Imperiu pe cale de definitivare

aflată sub control, tot ce vă mai rămâne este să dominaţi şi suprafaţa planetei. Aceasta este cea de-a treia componentă importantă, care este partea de RTS oarecum clasică.

Space....

... gimme space!!! În esenţă, unul dintre lucrurile care îi fascinează chiar şi pe cei mai săraci cu duhul (conducerea ştim noi cărui grup de state unite). De fapt, am ajuns la concluzia că spaţiul nu-i mai interesează deoarece e 90% gol. Nu tu arabi, nu tu chinezi, nu tu ruşi, nimic. De cine să te iei?! Cui să-i impui noua ordine mondială?! Nimeni şi nimic tată, nici măcar aer. Numa' praf şi vânt solar. No, în Star Wars lucrurile sunt clare şi lumea e sinceră. Oamenilor şi restului raselor li se spune : „Bă, vă iubim" sau „Bă, vă iubim şi noi, dar numai dacă munciţi". Privind lucrurile de pe orbită, totul pare atât de calm. Aveţi planetele voastre, construiţi o grămadă de unităţi, de la crucişătoare până la pedestraşi cu scopul clar de a cuceri universul cunoscut, alias metagalaxia. Normal, aveţi tot felul de unităţi surpriză pe care le trimiteţi în recunoaştere (drone, spioni), să fure credite (smmuglers) sau informaţie (roboţei cu nume capitale). Totuşi, o cantitate respectabilă de tactică este mai mult decât necesară, având în vedere că planetele din fereastra galactică nu comunică în mod stelar cu toate din jurul lor. Aşa că va trebui să fiţi atenţi la punctele strategice şi să vă concentraţi asupra lor. Dat fiind faptul că de aici construiţi toate unităţile, lucrurile se complică. Va trebui să le cunoaşteţi foarte bine caracteristicile tehnice în măsura în care apar în tips-uri, unde se spune ce pe ce dă mai bine. Plus că informaţiile pe care le obţineţi de la spioni sunt esenţiale. Fiecare planetă are trei sloturi pentru unităţi, de unde puteţi practic crea trei flote diferite. Pe planete adverse mai aveţi un slot suplimentar unde se mută unităţile speciale gen spion sau contrabandist. Aici apare şi ideea de diversitate. Sincer, nu prea avem de ce ne plânge, unităţile sunt multe şi cuprind cam aproape tot ce ştiţi voi despre Star Wars, plus alte câteva. Numărul pe care-l puteţi produce este totuşi limitat în funcţie de câte planete dominaţi şi de ce fel de staţii orbitale construiţi în jurul lor. De asemenea, personajele sunt originale şi preluate direct din film pentru a nu se crea confuzii. Fiecare unitate are câte o abilitate specială sau chiar două, extrem de utile în lupte. Personal, îl găsesc pe Lord Vader ca fiind un personaj plin de potenţial neexploatat la maximum. E clar că poate face faţă unui grup nelimitat de unităţi de infanterie, deoarece, pe măsură ce ucide, se vindecă. Din când în când mai poate distruge şi câte un vehicul. Împotriva clădirilor foloseşte tremorul, induce parkinson betonului. Restul... la timpul lor.

Oamenilor şi restului raselor li se spune : „Bă, vă iubim" sau „Bă, vă iubim şi noi, dar numai dacă munciţi". Privind lucrurile de pe orbită, totul pare atât de calm.

Pe orbită

În momentul în care veţi ataca, verificaţi încă o dată dacă vă ţine flota. În luptă nu se intră decât cu un număr limitat de unităţi, care ocupă 20 de populaţie. Cruiserele şi

fregatele ocupă, evident, mai mult. Veți avea de luptat în general cu un anumit număr de nave similare și în final va trebui să distrugeți și stația orbitală. Aici intervin o serie de adiții importante. Pe măsură ce pierdeți nave, veți putea aduce întăriri din navele care așteaptă undeva în afara hărții de combat. Fiecare tip de navă are caracteristicile ei și, cel mai important, zonele sensibile, Astfel, navele capitale și stațiile sunt alcătuite din module care pot fi distruse pe rând. Spre exemplu, unul dintre modulele pe care le prefer distruse primele sunt generatoarele de shield. Ulterior, mai ales la stațiile orbitale se preferă hangarele, astfel producția de fightere fiind oprită ș.a.m.d. Lupta este extrem de captivantă și de dinamică, mai ales că pe hartă sunt tot felul de nori de gaze sau electrici care fie vă pot lăsa fără scuturi, fie vă pot afecta temporar laserele, respectiv asteroizi care trebuie evitați. Hărțile orbitale din păcate sunt cam mici, lucru care poate limita tactic. Din fericire, o serie de lucruri vă avantajează, ca de exemplu faptul că un cruiser se rotește extrem de greu. Laserele nu trag la 360 de grade, așa că dacă le distrugeți pe o parte, puteți face câteva raiduri cu Y-wing-urile și bye, bye cruiser. Producătorii au introdus posibilitatea de a vedea lupta dintr-o perspectivă cinematică, ceea ce contribuie foarte mult la impresia generală, la feeling. Din nefericire, camera normală nu poate fi rotită, însă zoom-ul vă duce până la a vedea harta per ansamblu, dintr-o perspectivă tactică, foarte utilă în luptele de proporții apocaliptice. Vă dau un sfat, atenție la întăriri, care imediat după apariție au câteva zeci secunde de vulnerabilitate, ceea ce ar putea sfârși extrem de prost. Evident, puteți evita aceste lupte și prin a pune AI-ul să se ocupe. Însă nu v-aș sfătui deoarece are tendința de a pierde.

ALTERNATIVĂ

Act of War

Dacă vrei să te cobori un pic din lumea șforței într-o altă lume, a teroriștilor, atunci Act of War este o alegere bună.

Debarcarea

Luptele pe planete sunt de două tipuri, când atacați și când sunteți atacați. Ca victimă. Dacă ați fost deștepți și v-ați construit niște turele, e foarte bine. Dacă nu, lucrurile sunt simple. Atacatorul are nevoie să cucerească o serie de puncte strategice pe hartă pentru a putea aduce mai multe trupe de pe orbită. Cele care se apără trebuie să facă același lucru pentru a-l împiedica pe atacator să aducă întăriri. Garnizoanele de pe planetă se suplimentează din clădiri dacă aveți, construite însă în număr limitat. Un fapt demn de menționat este că fiecare planetă cucerită dă anumite bonusuri de timp și costuri de construcție, de atac sau defense. De asemenea, anumite clădiri nu pot fi construite decât pe anumite planete. Ca gameplay, partea de RTS de suprafață este destul de plăcut realizată mai ales că hărțile au diversitate destul de mare. Engine-ul grafic care le susține se ridică la înălțime și nici nu este extrem de pretențios. Să țineți cont de vreme atunci când atacați, pentru că aceasta influențează eficiența anumitor unități.

Skirmish/Multiplayer

Lucrurile de care am fost destul de impresionat sunt prezența unor campanii fără storyline și de modul în care sunt implementate multiplayerul și skirmish-ul. Jocul oferă practic crearea de universuri random, ceea ce vă asigură un grad ridicat de rejucabilitate. În skirmish, în schimb, mai apare un element, și anume faptul că faceți dominând minele de pe asteroizi și zonele de construcție de pe hartă. Aceste lucruri se aplică și în multiplayer, care, în opinia mea, are un viitor strălucit, dacă Lucas se ocupă de întreținerea serverelor și a clientului. Oricum, concluzia pe care o pot trage de pe urma experienței mele în universul absurd al Star Wars este că se putea un pic mai bine și mult, mult mai rău....

Locke

- **Producător** Petroglyph **Distribuitor** Lucas Arts
- **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90
- **Procesor** PIII 1GHZ **Memorie** 512 MB RAM
- **Accelerare 3D** minimum 32 MB VRAM
- **ON-LINE** www.lucasarts.com/games/swempireatwar/

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	7
Impresie	9

8,1


Vader își arată șforțele



LEVEL

TU FACI

De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o şansă într-o ţară în care, deşi talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potenţialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiţie. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent şi dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

Cum?

■ Este simplu. Aveţi la dispoziţie nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivităţi dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.

Singura competiţie din România

în care eşti plătit **BINE**

dacă faci jocuri **BUNE!**

JOCURILE

JOCURILE

5000 €

Pentru întrebări şi detalii, folosiţi cu încredere adresa de e-mail tufacijocurile@level.ro.

Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceţi pentru a intra în posesia premiului este să prezentaţi în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiţie.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relaţiile în mişcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producţie şi distribuţie din întreaga lume.

Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiţie, trebuie să vă înscrieţi trimiţând un e-mail la adresa tufacijocurile@level.ro cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteţi înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceţi cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista LEVEL şi pe site-ul www.level.ro.

Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetăţenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparţină ÎN ÎNTREGIME, singura excepţie făcând-o aplicaţiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.

CITY OF VILLAINS™

Îţi sparg faţa!

Nu, pe bune. Dă jos ochelarii, împinge basca spre ceafă, scuipă-ţi în palme, uită-te la tipul care stă lângă tine în metrou şi înfige-i prieteneşte una în meclă. Cere-ţi scuze, calcă-l pe picior, apropie-te de el să te asiguri că e bine şi dă-i cu capul în gură. Scoate batista, şterge-i firicelul ăla de sânge de pe buze, ia-i banii şi apoi zboară prin acoperişul vagonului în timp ce îi tratezi pe ceilalţi călători cu râsetul tău malefic.

Pe bune. Nu? Stai însă şi citeşti revista în metrou în timp ce omul de lângă tine îşi suflă mucii pe adidaşii tăi. O tanti corpolentă îşi înfige sacoşa plină de brânzeturi fix sub nasul tău şi de undeva din capătul vagonului începe să se audă „Maaameeeloooorrr..." Păi să nu-ţi vină să sari direct la gâtul lor?

Oroarea din beci

Poate că nu toţi am visat, precum cioLAN (apropo, crezi că nu am citit ce ai scris tu acolo la Lula? You are SO fired!), la super-eroi în iegări turceşti care fug şi salvează bătrânele de la moarte sigură, duc gunoiul şi îţi plimbă câinele. Toate cu un zâmbet perfect pe faţă. Poate că am vrut să fim ăla care pune piedică iegăristului, complotează în beci de dimineaţă până seara împotriva omenirii şi nu îşi bea niciodată lăpticul. Vorba aia... Stăteam şi mă uitam la trailer-ul pentru City of Villains şi mă întrebam cum naiba poţi să-l alegi pe Captain America, în costumul lui de balerină, în detrimentul unuia cu ditamai armura pe el, ochi roşii şi tentacule de fier?

Să ne gândim un pic... Acum aproape doi ani (cum zboară timpul!), cei de la NCsoft şi Cryptic Studios au lansat pe piaţa americană City of Heroes, simulator de băieţei şi fetiţe cu puteri magice, chiloţi purtaţi pe dinafară şi o tendinţă nesănătoasă de a face numai bine. Succesul a fost, evident, copleşitor. O naţie care se hrăneşte de zeci de ani cu eroii Marvel nu are cum să rateze o asemenea şansă. La noi, lucrurile au mers mai greu, asta şi din cauza faptului că NCsoft încă nu se înfipsese prea bine pe piaţa autohtonă (cum a făcut-o cu Guild Wars)... Cert este că nu am reuşit să ne simulăm virtual fapte de vitejie, lucru pentru care ne cerem scuze, deşi probabil am scăpat de câteva serioase traume psihologice şi vise în care ne fugăream unii pe alţii precum cowboy-ii romantici prin prerie. Şi cum una dintre cele mai vehemente plângeri ale eroilor din CoH a fost că nu au cu cine să-şi măsoare puterile, cei de la Cryptic au decis să îşi dea arama pe faţă şi au lansat în urmă cu puţin timp City of Villains, dând posibilitatea şi celor mai nervoşi dintre noi de a-şi trăi visele online.



Kiwi, cu glume în program (plus că e singura poză cu interfaţa)


Veşti bune! Ieşim să sărbătorim după aia?


Fiecare arată cum vrea


Ochii din Mordor, la purtător

Casă, dulce casă

City of Villains este, aşadar, un expansion de sine stătător pentru City of Heroes, ce introduce practic şi cealaltă parte a baricadei în lumea pe care au păstorit-o până acum iegăriştii. Mi-a căzut un pic mai greu fisa ce înseamnă asta de fapt, dar mulţumită unei lungi conversaţii cu, ca să vezi!, un ditamai eroul, mintea mi s-a limpezit mai ceva ca mahmureala după nişte ciorbă de recuperare. Practic, avem o lume unică pe fiecare dintre serverele comune oferite de CoH şi CoV, în care coexistă atât lumea eroilor, cât şi a celor certaţi cu legea. Dacă vrei să intri pe poarta pe care scrie Eroi, va trebui să îţi cumperi CoH, iar pentru accesul la Äia Răi va trebui să apelezi la CoV. E demn de menţionat aici faptul că celor care au deja un cont de CoH nu le mai rămâne decât să cumpere CoV-ul, iar taxa lunară va rămâne aceeaşi, nefiind nevoiţi să plătească nimic în plus. Cele două lumi, a binelui şi a răului, se întâlnesc doar în zonele de PVP (sau în Pocket D, un bar în care poţi să te îmbeţi cot la cot cu câte o eroină), deşi am auzit zvonindu-se că, dacă nivelul îţi permite, poţi să te aventurezi şi pe „lumea cealaltă".

Lumea noastră, a celor răi, se numeşte Rogue Isles şi sunt, evident, o serie de insule pe care ne vor purta paşii diversele misiuni pe care le vom avea de îndeplinit. Jocul efectiv îl începi, foarte potrivit, într-o închisoare ce tocmai trece printr-un mic proces de rearanjare, toţi criminalii reuşind să evadeze şi începând să-şi facă de cap prin împrejurimi. Este o zonă dedicată introducerii jucătorului în noua lume şi pregătirii acestuia pentru avansarea către următoarea zonă, Mercy Island. Şeful cel mare, Lord Recluse, se interesează, evident, de tine şi te aruncă în gura lupului care seamănă foarte mult cu o serie interminabilă de misiuni. Nenea Recluse ăsta e tipul cu tentaculele de metal de care vorbeam mai la începutul articolului şi este probabil unul dintre cei mai impresionanţi „răi" pe care i-am văzut până acum. Iegării lui Captain America nu au nici o şansă...

Strânge-ţi părul în elastic/ Pune-ţi hainele de plastic

Nu este deloc uşor să fii MMO în zilele noastre. Deloc uşor! Poţi să lucrezi ani de zile la un astfel de joc, să îţi sacrifici tot ce ai mai bun pentru el numai ca la lansare să te vezi îngropat între alte zece titluri asemănătoare şi cu aceleaşi aspiraţii. Trebuie să îţi găseşti nişa, publicul ţintă căruia să i te adresezi. Iar cei de la Cryptic au făcut o alegere cum nu se poate mai potrivită cu această tematică a eroilor şi a super-criminalilor. După cum spuneam, e o idee care a prins în America de Nord, cunoscută fiind pasiunea celor de acolo

„Nenea Recluse ăsta e tipul cu tentaculele de metal de care vorbeam mai la începutul articolului şi este probabil unul dintre cei mai impresionanţi „răi" pe care i-am văzut până acum. Iegării lui Captain America nu au nici o şansă..."


Gheață și foc... Ce bătălii!

pentru benzile desenate cu exact această tematică. Bine, cei de la NCsoft s-au trezit din cauza asta și cu un ditamai procesul din partea celor de la Marvel (deținătorii celor mai importante licențe de super eroi), care însă s-a rezolvat în mod amiabil în cele din urmă (poate și datorită faptului că Marvel nu prea avea cum să câștige). Pe lângă ideea cum nu se poate mai potrivită din spatele jocului, cei de la Cryptic au mai venit cu un as în mânecă. Mă refer aici la modulul de generare a personajelor din joc, care este de departe cel mai complex și mai plin de posibilități din orice joc apărut vreodată. Așa că oamenii au primit exact ce voiau: o lume permanentă online pe care o așteptau de mult și posibilitatea de a-și crea un alter-ego croit în cele mai mici detalii pe gustul fiecăruia. Trebuie să recunosc faptul că am stat jumătate de oră până am creat primul personaj în joc (Gonzo the Unholly, poate îl găsiți și poza în articol), alături de cioLAN și Koniec, și am realizat că dacă vrei cu adevărat, poți să îți creezi un personaj cum nu se poate mai dur și mai impresionant, cu care să sperii fetele tinere și singure de pe stradă și cu care să-ți faci mândru un poster pe care să-l agăți prin cameră.



ALTERNATIVĂ

Freedom Force Vs The Third Reich

Una dintre cele mai incitante și mai interesante combinații de Strategie și RPG. Adăugați niște colanți colorați, puteri supraomenești și un umor de zile mari și aveți Freedom Force Vs The Third Reich. E single player, dar vă va satisface nevoia de eroi și răufăcători.

Pe ei, pe mamele, tații, surorile, frații, bunicii, mătușile, vecinii lor!

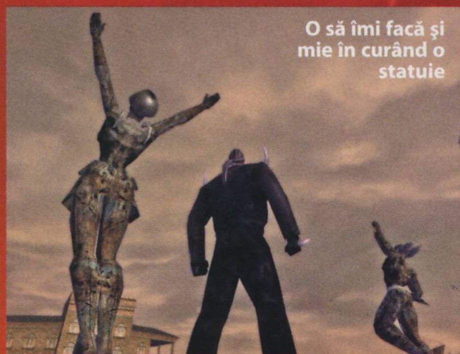
Insulele pe care îți vei desfășura activitatea sunt pline de pericol, haos și anarhie. Cam la ce te-ai aștepta din partea unei lumi pline de răufăcători. Lord Recluse ține însă totul sub control cu ajutorul forțelor sale de ordine care nu vor ezita să îți dea în cap doar ca să îți aducă aminte cine e de fapt șeful. În rest, lumea se bate pe stradă, șmecherii se iau de tine, iar tu îi liniștești (sau, dacă e cazul, te retragi cu demnitate, în fugă)... Singura mea problemă e că nu poți fi cu adevărat rău... Nu poți să interacționezi cu NPC-urile (a se citi, nu poți să iei la bătaie cetățenii), nu poți să dai și tu foc la un tomberon, ceva... Din acest punct de vedere, CoV este un proiect imposibil de realizat. Cum zicea un băiat într-o misiune, cum naiba poți să faci RP (role play) în jocul ăsta când chiar și jucătorii își vorbesc civilizat și își zâmbesc, pentru că altfel nu te ia nimeni în echipă? Este o problemă care îi va afecta doar pe cei care vor cu adevărat să-și descarce nervii și să omoare pisicuțe, însă este oarecum imposibil să creezi o lume online în care să ceri jucătorilor să fie și răi, dar să și lucreze împreună...

Odată aruncat de împrejurări în lumea largă, îți este indicat primul tău om de contact de la care vei primi misiuni. Pentru fiecare contact trebuie să duci la capăt un anumit număr de misiuni pentru a-ți putea fi recomandat următorul contact și a avansa în joc.

Misiunile sunt variate și diverse, mergând de la escortarea unei dudui, la jefuirea unei bănci sau nimicirea unui clan advers de „interese". La bază însă, toate se reduc la un singur lucru: omoară TOT ce prinzi. Din acest punct de vedere, CoV este mult sub un WoW, de exemplu. Poți să nici nu citești descrierea misiunii, doar intră în ea, omoară TOT și te-ai scos. De asemenea, toate misiunile se desfășoară în instanțe. Asta înseamnă că nu o să ai misiuni pe insula pe care te afli, în aer liber (ca să zic așa...),


Vanilla Sky


Focul, prietenul meu


O să îmi facă și mie în curând o statuie


Kiwi, foarte exigent cu minorele


Până la urmă, i-am făcut

ci doar în diferite instanțe create separat pentru tine (și echipa ta, dacă e cazul) în care nu o să fii încurcat de pietoni sau alți jucători. Sistemul este oarecum asemănător cu cel din AO, misiunile fiind standard, iar zonele în care se desfășoară fiind generate aleator, pe baza unui număr finit de tipuri de locații.

Ce armură este aceasta, stolnice?

Unul dintre lucrurile care frapează încă din primul moment este lipsa oricărui inventory. Nu tu un back-pack acolo, un buzunar în care să-ți ascunzi un șiș, un pistol cu apă, ceva, și, poate cel mai important, nu tu armură, nu tu arme, nu tu adidași cu proprietăți magice și coliere care îți dau +100 la viață. Este și normal, de altfel. Nu costumul îl face pe om, ci invers. Iar valoarea ta stă nu în niște amărâte de obiecte fragile, ci în propriile tale puteri. Acestea fiind spuse, vă dați seama că modul în care este abordată problema în CoV trebuie să fie diferit de toate celelalte jocuri online (în afară de CoH, evident).

Hai să o luăm așa... Clasic, ai la dispoziție cinci tipuri de personaje (Brute, Dominator, Corruptor, Stalker și Mastermind), care se aseamănă tipurilor normale de personaje cu care ai fost obișnuit până acum (tanker, magician, rogue etc.). Fiecare personaj va avea apoi la dispoziție trei tipuri de puteri (două principale și una care ți se va oferi din an în Paști), pe care le vei putea apoi dezvolta cum vrea mușchiul tău.

De aici încolo, lucrurile devin cu adevărat interesante. Fiecare tip de putere (că e fire, ice, tehnologică sau ce alte nebunii mai sunt) are la rândul ei o serie de slot-uri, al căror număr poate fi crescut odată cu trecerea la anumite niveluri. Ce faci cu aceste slot-uri? Le umpli cu Enchantments, un fel de buff-uri permanente pe care ori le cumperi de la NPC-uri, ori le obții după ce omori un adversar. Fiecare Enchantment afectează una sau mai multe atribute (damage, rază de acțiune, protecție etc.) ale unei puteri și poate umple astfel unul din slot-urile respectivei puteri. Ce e frumos la toată treaba asta este că poți să ai multe slot-uri la aceeași putere și să crești diverse atribute ale respectivei puteri. Practic, asta înseamnă că aceeași putere poate să fie extrem de diferită de la jucător la jucător. Unul care și-a folosit toate slot-urile cu Enchantments de damage, altul care s-a axat numai pe accuracy, unul care le-a combinat și tot așa... Iar în PVP îți dai seama că asta poate face diferența dintre viață și moarte. Mai spun și că Enchantment-urile de același tip pot fi combinate și sunt sigur că ți-am făcut capul varză... Reține numai atât, atunci: este ceva cu adevărat nou și original, îmbucurător chiar, aș putea spune. Diversele combinații pe care le poți face cu aceeași putere, modul în care ești nevoit să pui în balans diversele atribute pe care vrei să le crești, faptul că toate astea afectează radical modul tău de luptă reprezintă unul dintre lucrurile cele mai plăcute din CoV.

„Diversele combinații pe care le poți face cu aceeași putere, modul în care ești nevoit să pui în balans diversele atribute pe care vrei să le crești, faptul că toate astea afectează radical modul tău de luptă reprezintă unul dintre lucrurile cele mai plăcute din CoV."

Boon, următoarele pe listă sunt Inspiration-urile care, spre deosebire de Enchantments, sunt niște buff-uri temporare sau booster-e pentru atributele tale (viață, endurance etc.). Acestea pot fi folosite mai multe deodată, la nevoie, mai ales în timpul bătăliilor când ești pe roșu, pe undeva. Pot fi cumpărate și ele de la diverse NPC-uri sau obținute după ce omori adversari, dar, din păcate, nu pot fi vândute.

În ceea ce privește avansarea în nivel, aceasta se face pe principiul clasic al acumulării de experiență. Experiența îți este dată de căsăpirea inamicilor și de terminarea misiunilor. Pe lângă XP, vei câștiga și Infamy, care este de fapt moneda de schimb din joc. De asemenea, spre deosebire de WoW, în momentul în care ai murit, ești taxat cu experiență, pe care o recuperezi însă ceva mai ușor. Odată învins într-o luptă, te poți „trezi" la spital, poți folosi un Inspiration sau poți aștepta să te scoale din morți un coechipier.

Dacă n-ai echipă, mai caută

Oricât de interesantă ar putea să pară o vendetă personală împotriva oricui ți se pune în cale, ca orice joc online, CoV devine mult mai interesant atunci când ai lângă tine și alți nebuni însetați de caft și XP. Un grup astfel format poate face oricare dintre misiunile membrilor săi. Nivelul de dificultate al unei misiuni depinde de numărul de jucători din echipă și de nivelul lor. Astfel, dacă faci de unul singur o misiune, vei avea de înfruntat mult mai puțini inamici decât atunci când vei face respectiva misiune alături de alți coechipieri.

Oricum, este un adevărat deliciu să te alături unui asemenea grup, probabil chiar mai mult decât în oricare alt joc online, pentru că varietatea de puteri, mișcări și înfățișări ale coechipierilor face din orice misiune o experiență unică. Colorată, plină de viață și strigăte de luptă malefice.

Pe lângă aceste echipe clasice, în CoV mai avem de-a face și cu Supergrupuri. Acestea sunt de fapt clanuri sau ghilde care strâng un număr mare de jucători care vor


Același Kiwi, dând din fundul grădinii

lupta sub același stindard. Partea faină este că fiecare Supergrup își poate construi propria bază, lucru care se realizează cu ajutorul unui editor in-game de-a dreptul serios. Poți să îți construiești camere de orice tip (hai să fim serioși, orice criminal înrăit are nevoie de o pauză și nici nu știi cât de bine îți prinde să te relaxezi în confortul propriei tale baze, la un pahar de vorbă cu ceilalți aliați) și cu diverse întrebuințări. Ai de exemplu zone în care te vei trezi după ce ai luat-o în barbă (în loc să te trezești la spital) sau zone de producție. Ce sunt acestea? Ei, fiecare obiect din bază trebuie ori cumpărat ori produs. Iar producerea unor astfel de obiecte se face cu ajutorul Salvage-urilor pe care le câștigi de-a lungul jocului. Evident, protecția bazei trebuie asigurată din timp pentru că un Supergrup advers te poate ataca oricând și îți poate fura obiectele din dotare. Desigur, și tu poți să faci același lucru.

Pe lângă grupurile normale de jucători, mai avem și Strike Team-uri, care adună un număr nelimitat de jucători pentru misiuni specifice. Ah... Și încă ceva frumos la CoV este sistemul de Lackey. Acesta permite unui jucător de nivel mare să îl ia sub aripa sa pe un jucător de nivel mic, mic de tot, care va crește temporar până la nivelul „șefului", dar va fi limitat din alte puncte de vedere. De asemenea, un jucător de nivel mare se poate coborî la nivelul unui jucător mai mic. Toate astea pentru a permite o conlucrare mai bună în anumite misiuni între prieteni.

PVP este, după cum ziceam la început de articol, limitat la doar câteva zone. Poate fi PVP între băieții răi sau între aceștia și eroi. În momentul de față, există un oarecare avantaj pentru eroi în PVP. Asta pentru că aceștia pot ajunge până la nivelul 50, pe când răii ajung doar la nivelul 40 (lucru care va fi rezolvat în curând). În zonele de PVP nivelul eroilor este redus la 40, însă buff-urile lor rămân valabile, lucru care contează totuși destul de mult.

Ce este însă absolut demențial e posibilitatea ca cele două tabere să lucreze împreună. E un lucru pe care l-am visat cu ochii deschiși de fiecare dată când am jucat WoW și dădeam peste un adversar cu care eram în stare să leg o conversație. Astfel, în Pocket D, barul în care toți sunt prieteni, există o serie de misiuni care pot fi rezolvate numai dacă iei în echipă un membru al taberei adverse. Absolut genial. Așa am ajuns eu să fac o misiune cu un ditamai eroul de se uitau NPC-urile alea săracele cu atâta mirare în ochi la noi înainte să moară.

Oooo, tanen baum!

Cei care au probleme cu ochii și nu le plac acadelele s-ar putea să fie afectați de grafica din CoV. Nu ultimul răcnet, nu cea mai frumoasă realizată vreodată, grafica din CoV are talentul de a se colora ca un brad de Crăciun în timpul bătăliilor. Nu mai înțelegi decât ROZ, ALBASTRU, FOARTE ALBASTRU, ROȘU, GALBEN, VEEEERDEEEE și alte culori care își cer drepturile. E o nebunie, e haotic și dă bine în cazul jocului de față. În ceea ce privește alte detalii tehnice, precum sunetul, lucrurile sunt mai gri. Muzica am tăiat-o și am preferat-o pe cea din Winamp, iar restul sunetelor sunt și ele acolo, că de aia avem căști.

Mă gândesc la ultimele misiuni pe care le-am făcut în CoV alături de o mulțime de alți nebuni (inclusiv cioLAN, cu al său Kiwi Bazalt, o namilă de piatră cu inimă de copil) și nu mă pot abține să nu zâmbesc. Or fi oamenii, o fi nebunia din timpul luptei, costumele eroilor de care făceam mișto cu cioLAN, răsăritul de soare pe care l-am prins pe cea mai înaltă clădire din Port Oakes (moment de-a dreptul poetic)... Nu știu exact. Probabil că toate mă vor face să nu-l refuz mâine pe cioLAN când o să mă întrebe: „Bă, mai căsăpim ceva azi?".

■ Mitza

Gen MMORPG ▸ Producător Cryptic Studios ▸ Distribuitor NCsoft ▸ Ofertant TNT Games Tel. 021-324.09.80 ▸ Procesor PIII 1GHz ▸ Memorie 512 MB RAM ▸ Accelerare 3D minimum 64 MB ▸ ON-LINE www.cityofvillains.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	9
Multiplayer	–
Storyline	–
Impresie	9

8,2



Un grup demențial cu care am dat ditamai bătăliile (le-am promis o poză în review)



Nu-ți mai dă nimeni fisele înapoi, Kiwi!

Rugby Challenge 2006

Sau doar Challenge 2006

Cu fiecare joc care apare şi se laudă că a rezolvat problema simulării acestui sport, inima îmi tresare şi speranţa încolţeşte din nou. Mă gândesc că a sosit momentul şi producătorii au găsit formula magică pentru a ne oferi experienţa la care tânjim de atâta timp. Vrem şi noi să facem ce vedem la TV în jocul marilor echipe, vrem şi noi excelentul sistem de arbitraj, vrem să pierdem meciuri în ultimul minut sau să înscriem eseuri după o fază cum doar All Blacks ar mai putea crea. Vrem totul de la acest sport, care în multe privinţe este peste jocul de fotbal.

Meciuri de neuitat

Jocul reuşeşte să facă o impresie bună prin varietatea modurilor de joc care ni se desfăşoară în faţă încă din start. Participarea la tutorial este obligatorie, după aceasta fiind recomandate şi antrenamentele în urma cărora suntem gata să facem ravagii pe teren. Pregătiţi pentru debut, nu avem decât să alegem între un meci amical de încălzire, una dintre multele competiţii disponibile (printre care şi turneele celor trei şi şase naţiuni), ingenioasele provocări pregătite de producători sau o carieră strălucită. Fiind un fan înrăit al rugbiului din emisfera sudică, în special al naţionalei All Blacks, m-am aruncat direct în turneul celor trei naţiuni cu speranţa că voi putea imita performanţa Noii Zeelande de anul trecut. Şi am reuşit, din păcate cu nici o satisfacţie când trofeul mi s-a înfăţişat pe monitor. De vină au fost toţi cei implicaţi în meciurile disputate, de la jucătorii mei şi adversari, până la public şi arbitru. Partidele la care am asistat au fost departe de ceea ce înţeleg prin jocul de rugbi. În primul rând, AI-ul este… de fapt nu prea este. Tot ceea ce face este să scoată balonul pe trei sferturi şi să participe, în spirit olimpic, la evenimentele de pe teren. Acţiuni personale nu apar în jocul său şi nici măcar combinaţii care să-ţi ameţească jucătorii. Pasează până în momentul când reuşeşti o intercepţie sau să scoţi mingea dintr-o grămadă spontană. Chiar dacă îmi trimiteam mereu jucătorii pe intercepţie şi îi lăsam adversarului direct o frumuseţe de culoar în faţă, acesta dădea în continuare drumul la pase. Când nu are posesia, se apără fără vlagă şi priveşte neputincios cum câştigi teren şi într-un final marchezi câte un eseu… la fiecare 60 de secunde. Atacul său la linia mea de trei sferturi este lipsit de eficienţă, iar în momentul când balonul ajunge la aripă, în cel mai bun caz reuşeşte un placaj disperat cu ultimul om. Grămadă spontană, balonul pe trei sferturi, teren câştigat, eseu. Pentru amuzamentul tău şi în nici un caz forţat de o apărare de neclintit, poţi încerca încrucişări cu pase sărite, incursiuni cu demiul sau alte scheme ce-ţi mai trec prin cap. Absolut hilare sunt momentele în care jucătorii adverşi se izbesc în plin de buturi, uneori şi câte doi jucători la o secundă distanţă, după care sunt aruncaţi pe spate şi rămân ghemuiţi pe gazon. Din păcate, reluările sunt prezentate doar în cazul eseurilor şi nu se pot salva. Noroc cu Fraps-ul sau GameCam-ul, căci e păcat să ratezi asemenea imagini de colecţie. Jucătorii mei dezamăgesc în momentele în care se blochează şi îşi pierd tot elanul chiar dacă adversarul nu reuşeşte un placaj bun. Uneori mă întreb dacă măcar îl atinge. Neplăcut este şi faptul că nu pot intra în ofsaid sau executa rapid o tuşă sau o lovitură de pedeapsă, metode folosite în realitate. Arbitrul nu are nici el legătură cu acest sport şi chiar dacă nu am pretenţia să vorbească cu jucătorii în timpul fazelor, măcar să observe mai des un „înainte" aş fi dorit, iar spectatorii sunt înmărmuriţi, probabil din cauza evenimentelor din iarbă. Chiar dacă nu mişcă tot meciul şi nu zboară nici un mobil spre tuşier, trag nişte cântări de toată frumuseţea.

Şi acum? Acum aşteptăm

Dacă te mai interesează, îţi mai spun şi că gameplay-ul slab nu se datorează orelor pierdute de producători la partea de grafică sau la cea de multiplayer, aceasta din urmă fiind disponibilă doar de la acelaşi calculator. În concluzie, Rugby Challenge 2006 nu este o opţiune pentru cei care visează la un simulator de rugbi şi în nici un caz nu reflectă experienţa acumulată de Swordfish Studios după munca la Jonah Lomu's Rugby şi World Championship Rugby.

■ Rzarectha



Asta-i chiar bună, acum mai şi dansează

Acesta nu este un caz izolat!

▸ **Gen** Joc cu balon oval ▸ **Producător** Swordfish Studios ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Procesor** PIII 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.rugby-challenge.com/uk/home.php

Grafică	7
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	6
Storyline	–
Impresie	6



REVIEW

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Ubisoft ▸ **Distribuitor** Ubisoft ▸ **Ofertant** Ubisoft Romania Tel. 021.569.06.00 ▸ **Procesor** PIV 1,5 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB ▸ **ON-LINE** www.rainbowsixgame.com

Grafică	6
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	5
Impresie	4

5,8


Ai văzut cum clipește becul?

Un pas înainte, cinci înapoi

De la o vreme încoace, terorismul a devenit un subiect întors pe toate părțile în jocuri, iar titlurile a căror acțiune se învârte în jurul lui vor continua să apară ca ciupercile după ploaie. Seria Rainbow Six s-a dovedit a fi însă o ciupercă gustoasă, iar Ubisoft și-a mărit constant crescătoria din care mai fac parte seriile Ghost Recon și Splinter Cell. Dintre toate, Rainbow Six a fost singura serie care și-a fericit fanii cu un gameplay complex, în care răfuielile tactice le solicitau în primul rând materia cenușie și abia apoi simțurile cu care i-a înzestrat mama natură. Nu s-a pus niciodată accentul pe poveste, scenarii asemănătoare râncezind pe toate drumurile, ci pe capacitatea jucătorului de a analiza, planifica și rezolva situații de criză în timp real, cu eficiență maximă. Dar asta a fost odată, într-o vreme în care Ubi dădea tot ce avea mai bun din el pentru a-și satisface fanii. Între timp, vremurile s-au schimbat, iar banii au devenit mult prea importanți pentru niște oameni care continuă să viseze doar statistici. Pentru că asta este Lockdown: o statistică. Un nou născut care a pășit în lume schilodit de propriii săi părinți.

... mi se pare mie sau e cam palid la față?

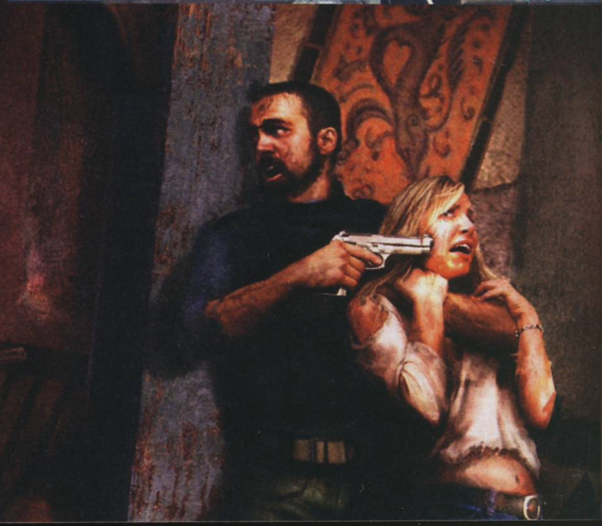
Lungul drum spre... groapă

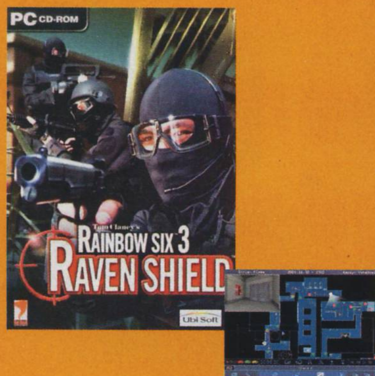
Iată-l. A reușit să ajungă, chiar dacă drumul i-a fost lung și plin de peripeții. Dar... mi se pare mie sau e cam palid la față? Primul lucru care m-a șocat a fost absența totală a hărții tactice, pe care producătorul a decis s-o elimine din peisaj. De ce a făcut-o, nu se știe, deși am câteva teorii conspiraționiste. Prin comparație, Rainbow Six 3 îți dădea posibilitatea să planifici în detaliu toate misiunile și-ți pedepsea orice greșeală, fără a se sinchisi de miorlăielile începătorului. Nici vorbă să dai buzna ca un descreierat peste „tangos" și să-i curețí dintr-o rafală, ci stăteai cât mai mult în umbră, pregătit să-ți surprinzi oricând adversarul, pentru a-i dărui o moarte rapidă și puțin traumatizantă pentru eventualii ostateci.

Am început prima misiune crezând că sunt eu prea prost, de nu-mi dau seama care-i


Poștaaaa!





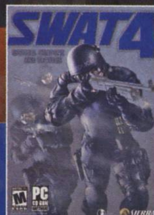


Rainbow Six 3 este cel mai bun joc din serie, reuşind să impresioneze prin maniera în care le dă tacticienilor de ocazie şansa să simtă pe propria piele tensiunea, încă din primele clipe ale misiunii. Problemele veneau din partea AI-ului, care se comporta uneori asemenea unui geniu, atacând pe flancuri, la următoarea misiune riscând să-şi dea cu firma-n cap. Planificarea misiunilor din RS3 este una laborioasă, dar oferă satisfacţii pe măsura implicării. Nimic sofisticat, dar suficient cât să-i dea unui novice bătăi de cap. Pentru cei mai săraci în materie cenuşie, există însă şi posibilitatea ignorării planului.



Aruncă-mi o scară că mă taie ăştia-n stradă!

Shhht! Miroase-a kebab...



ALTERNATIVĂ

SWAT 4

SWAT 4 este cel mai bun joc al genului, oferind o abordare inteligentă a misiunilor prin intermediul unei interfeţe flexibile. Tensiune şi rejucabililitate. Ce altceva mai vreţi?



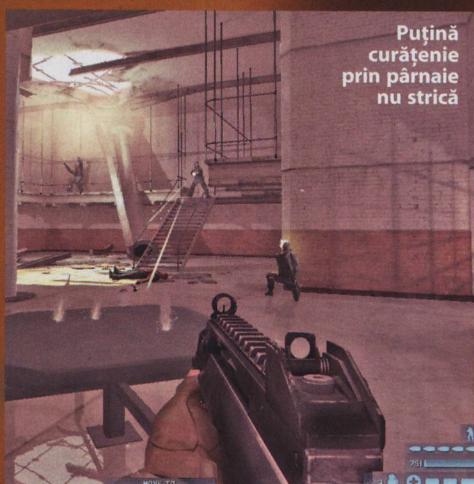
La zid cu tine!

tasta sau opţiunea din meniu care să-mi întindă harta tactică în faţa ochilor. După zece minute de căscat gura în direcţia designului primului nivel, am uitat complet de planuri, deoarece am constat cu plăcere că acum le pot da camarazilor ordine direct prin intermediul interfeţei, chiar dacă ea se rezumă la „deschideţi uşa, spargeţi uşa, staţi locului, după mine, neamule" sau „daţi năvală şi curăţaţi încăperea". În SWAT 4, de exemplu, acest sistem este mult mai complex. Nu-mi mai rămânea apoi decât să dau nas în nas cu teroriştii, ca să-mi pun echipa şi nervii la grea încercare. Dar din nou, surpriză! Pe lângă faptul că duşmanii de moarte ai capitalismului cad ca muştele suspect de uşor, mai sunt şi proşti grămadă. Dacă mi-aş aminti măcar de un singur joc cu pretenţii, în care adversarul are nevoie de câteva secunde pentru a-şi da seama că sunt lângă el, mi-aş retrage cuvintele. Mai mult, unii dintre ei preferă pur şi simplu să se holbeze prin ziduri, lipiţi cu nasurile de ele, sau să alerge orbeşte în întâmpinarea gloanţelor. Normal că au şi ei puţinele lor momente de glorie, mai ales atunci când camarazii, în loc să cureţe încăperea în care tocmai au dat buzna, stau şi se uită ca proştii lăsându-se ciuruiţi de gloanţe sau se gândesc de două ori înainte de a arunca grenada. În aceste condiţii, cel mai bine e să pleci la drum de nebun, oştenii din Lockdown dovedindu-se a fi, de multe ori, mai mult o piedică decât un ajutor pe care să te poţi baza. Armele sunt pe cât de multe, pe atât de diverse, cea mai interesantă fiind puşca cu lunetă, ce lipseşte, din câte-mi amintesc, cu desăvârşire din titlurile precedente. Dar la ce folos atâta plumb, când armele se comportă nerealist, iar teroriştii cad claie peste grămadă, indiferent de distanţa sau de poziţia din care trage jucătorul după ei. Şi credeţi-mă că aveţi în ce trage!

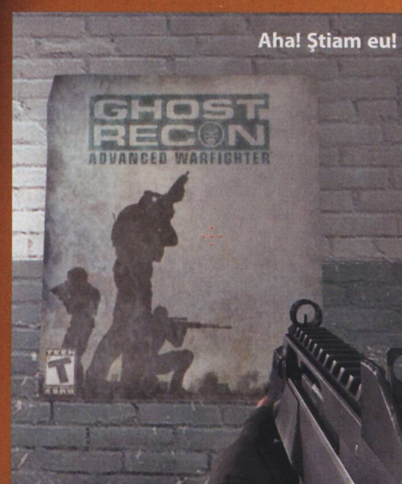
Şi totuşi, de ce?

Mă întreb, şi pe bună dreptate, dacă nu cumva elementele care au dispărut din Lockdown au fost introduse în Ghost Recon: Advanced Warfighter. Este doar o părere, dar faptul că Advanced Warfighter vine cu o hartă tactică deosebit de complexă şi de asemănătoare, ca idee, cu cea din Rainbow Six 3, mă face să cred că da. Oare Advanced Warfighter se teme într-atât de mult de... concurenţă? Sunt atât de multe neajunsuri în jocul ăsta, încât nu mai are nici un sens să vorbesc despre engine-ul grafic, care reuşeşte să surprindă plăcut pentru o clipă, numai pentru a face level designul, animaţiile şi texturarea de râs în clipa următoare. Lipsit de momentele tensionate şi de gameplay-ul complex specific jocului cu numărul 3 din serie, din Lockdown nu rămâne mai nimic... Lockdown nu înseamnă Rainbow Six.

■ KiMO



Puţină curăţenie prin pârnaie nu strică



Aha! Ştiam eu!

Uite gangsteru', nu e gangsteru'

25 to Life

Nu mai e nici un secret că industria a fost puternic lovită de un val gangsta. După ce „San Andreas" a demonstrat potențialul ghetoului, acesta a devenit noul mediu preferat al producătorilor, care consideră că un titlu periculos, o povestioară din clipurile lui Hype Williams și câteva piese care să pună umărul la atmosferă pot asigura succesul jocului. Greșit, dovadă că singurul joc de succes pe această temă a rămas „San Andreas", în timp ce restul s-au încadrat fără excepție în categoria eșecuri.

Jocul cu negri de luna aceasta încearcă o abordare puțin diferită față de scenariile clasice. În primul rând, vom controla trei personaje aflate pe poziții diferite vizavi de intriga jocului și care, pe rând, contribuie la desfășurarea evenimentelor și aflarea deznodământului. Toată tărășenia pornește de la scandalul cu care Freeze se trezește pe cap, după ce doamna Freeze l-a mirosit că a fumat prea mult și prea multe. Folosind debitul verbal, aceasta îl convinge să-și dea demisia din funcția de gangster șef și să ia în considerare o carieră de grădinărit prin Miami. Însă până la tuns bonsai, Freeze este rugat de partenerul său Calderon să-și mai dea cu semnătura pe o ultimă intervenție. Ceea ce nu știa băiatul nostru este că i se pregătise o capcană, lucru pe care îl află rapid, după ce se trezește cu poliția și alți meseriași din branșa lui pe urme. După cum spuneam, povestea este prezentată prin ochii a trei personaje. Din tabăra legii se prezintă la datorie detectivul Lester Williams, iar băieții răi sunt reprezentați de Freeze și Calderon. După ce am văzut cine și de ce, este momentul să aflăm cum, poate cel mai important răspuns la întrebările legate de 25 to Life.

Minus plus minus

Gameplay-ul din 25 to Life lasă mult de dorit și de îndată ce descoperi acest lucru realizezi că nici acest joc nu este o alegere fericită pentru amatorii combinației gangsteri, arme și cartiere rău famate. De la primele focuri de armă, îți dai seama că viața AI-ului nu va fi prea lungă și soluția la problemele lui Freeze nu este departe. Mai exact, prin 25 to Life se trece ca prin iarbă, iar AI-ul nu a primit decât rolul de figurant pe care tu să testezi diferitele arme ce îți ies în cale. Deși acesta se dovedește a fi un țintaș abil, lipsa unei tactici în abordarea confruntărilor îi aduce un mare dezavantaj. Mai mereu descoperit, devine victimă sigură, mai mult decât atât, mai dă și rateuri la lansarea cocteilurilor Molotov, spre dezamăgirea celor din jurul său. Singurele probleme apar când vin în valuri să îți facă felul, iar atunci o poziționare inspirată și folosirea strafe-ului îi transformă în sitting



Eliberează avocatul sau o încurci

Să facem curățenie în seif

Comitetul de întâmpinare

Şi stăm aşa până dimineaţă

Uneori te mai şi zgârie câte un glonţ

ducks. Din păcate, pe primele trei (din patru) niveluri de dificultate băieţii mai apar şi pe radar (cu forţa), iar elementul surpriză dispare şi el. La fel cred că gândeşte şi acesta dacă aducem în discuţie abilitatea sa de a simţi pericolul, chiar dacă nu era conştient de prezenţa ta în zonă şi până în momentul în care ai pus ţinta pe el era foarte relaxat. Şansele ca AI-ul să mai treacă un kill pe răboj scad dacă iei în considerare că la tot pasul sunt truse medicale, pe lângă care ajungi de multe ori să treci cu indiferenţă. La fel se întâmplă şi când vine vorba de arme pentru că, atâta timp cât ai muniţie, nu prea contează cu ce automate sau semi-automate îţi faci drum printre nefericiţii care îţi ies în cale. Singura abatere de la rutină vine când ţi se oferă mai multe ţinte pe un acoperiş şi un sniper rifle cu care să le dobori… în total trei-patru minute în spatele unui bar din Tijuana. În drumul tău apar din loc în loc potenţiali ostateci care pot fi folosiţi pe post de scut, însă în general această strategie se dovedeşte a fi doar pierdere de timp. Pe lângă scopul principal al misiunilor, sunt şi obiective secundare care se îndeplinesc fără nici un efort şi care aduc cu ele unele mici atenţii din partea producătorilor.

Desfăşurarea evenimentelor te trimite în diferite locaţii printre care ai la dispoziţie şi un mall, un cazinou sau o închisoare din care evadezi cu multă uşurinţă. Totul este linear şi nu te poţi bucura de posibilitatea unor abordări alternative. Pentru cine reuşeşte să treacă peste faptul că nu faci nimic diferit tot jocul, producătorii au pregătit şi o misiune bonus. Întâlnirea de rămas bun are loc într-o parcare subterană în care îţi sunt servite 15 valuri de inamici, la fel de ingenioşi şi letali ca pe parcursul jocului. Şi aici rezolvi totul rapid dacă găseşti poziţia ideală pentru întâmpinarea oaspeţilor.

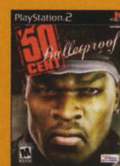
Ce se vede, ce se mai aude

25 to Life vine cu o grafică învechită şi ai putea să juri că jocul a fost produs cu mulţi ani în urmă. Personajele, armele şi totul din jurul tău arată deplorabil chiar la rezoluţii mari şi, în afară de un efect drăguţ de blur, care intră în scenă când eşti pe moarte sau te-ai trezit cu o grenadă în braţe, nu este nimic de evidenţiat. Cut scene-urile prezintă personaje şi decoruri pentru care s-a făcut economie la poligoane şi au fost folosite texturi de duzină sau nici măcar. Voice acting-ul nu are nici el amprenta unui lucru bine făcut, ceea ce se poate spune despre toată partea de sunet, cu excepţia soundtrack-ului, singurul capitol notabil al jocului folosit intens şi la promovarea acestuia. Astfel producătorii nu au optat pentru cele mai noi „hituri" în materie de hip-hop şi au adus pe coloana sonoră nume ca Public Enemy, Krs ONE, Gang Starr, Tech N9ne, Shyne, Geto Boys sau DMX. Prea puţin pentru ca acest joc să poată avea vreo pretenţie. Trebuie menţionate şi cele două moduri de multiplayer, LAN şi online, în care se pot organiza partide de-a hoţii şi vardiştii pentru până la 16 jucători.

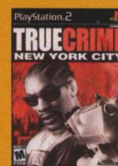
Acest joc reuşeşte să demonstreze încă o dată că trecem printr-o perioadă în care cantitatea a luat locul calităţii şi sumele care ar trebui să meargă la producţie sunt aruncate pe campanii puternice de promovare, al căror scop este să mai scoată nişte bani din buzunarul gamerului. Îmi pun speranţe în eşecul acestui joc şi poate într-un final vom putea anunţa şi dispariţia acestui gen, care a devenit maneaua jocurilor video.

■ Rzarectha

S-ar putea să nu îţi mai placă:



50 Cent: Bulletproof



True Crime: New York City



Crime Life: Gang Wars



187 Ride or Die



Un Molotov cu gheaţă, vă rog

▸ **Gen** 3rd person shooter ▸ **Producător** Avalanche Software ▸ **Distribuitor** Eidos Interactive ▸ **Ofertant** Best Distribution Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** PIV 1,4 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.25tolife.com

Grafică	5
Sunet	6
Gameplay	5
Multiplayer	6
Storyline	5
Impresie	5

5,3



Ajungi să te simţi ca în poligon

Şi cum camioane grele sunt puţine...

Vine un moment în viaţa oricărui redactor când dă peste un joc ce nu poate avea, fizic, un review. Motivul este foarte simplu, şi anume acela că jocul cu pricina nu are nimic. Dar atunci, care este motivaţia de a realiza un joc care nu face nimic? Astă mă întreb şi eu în momentul de faţă, deşi aş fi preferat să nu fac asta. Evident, mai există şi a doua problemă, legată de talentul şi capacitatea redactorului de a scoate ceva din nimic. Însă, din experienţă vă spun că asta nu duce nicăieri. Ori iese o aberaţie, o reflecţie artistică asupra experienţelor personale anterioare ale redactorului, cam ceea ce îţi cere un psiholog american să-i spui, ori doar o înşiruire de cuvinte care în final au un aspect umoristico-improbabil, gustat cam de 1% din cititori. În concluzie, problema se pune într-un mod foarte simplu. Ce faci cu un joc ca Hard Truck Tycoon?

Probleme...

Ar mai fi ceva mai mult de jumătate de pagină în care să mă hotărăsc asupra tentei pe care să o dau acestui articol. A povesti despre joc se rezumă la aceasta: extrem de simplu, trei clădiri de construit, câteva camioane, o hartă cu multe oraşe şi industrii care arată toate la fel, engine grafic de Riva TNT, timpi de încărcare monstruos de lungi, sunet nasol, diversitate zero, dinamism economic improbabil. Cam asta e tot. Simplu, la obiect, descriere de produs fără personalitate. Însă, după standardele „orale" actuale, ar trebui să fac o analiză mult mai profundă şi mai „adecvată" pentru nivelul meu profesional. Însă, după cum probabil observaţi, nu o să o fac pentru că nu pot şi, cel mai important, pentru că nu vreau. În concluzie, voi continua cu această atitudine dizgraţioasă şi lipsită de umor de care momentan sunt mândru pentru că-mi aduce satisfacţie.

Analiză

Pentru un articol cât mai complex, voi analiza ceea ce am scris până acum. În primul rând, faptul că am început articolul cu „Vine un moment în viaţa oricărui redactor..." denotă în principiu că a venit un moment în viaţa mea de redactor când unele lucruri nu mai sunt aşa cum erau ieri = nevoie de psiholog. Privind un joc ca o existenţă „fizică" = nevoie de psiholog. Mai departe, prin „... care este motivaţia de a realiza un joc care nu face nimic..." încerc să găsesc similarităţi cu condiţia mea la cei din jur, ceea ce denotă o gravă criză de personalitate = nevoie de psiholog. Abordând „... capacitatea redactorului de a scoate ceva din nimic..." dintr-o perspectivă paralelă, nu înseamnă neapărat că mă refer la altcineva = psiholog. Criticismul forţat care se reflectă din „... au un aspect umoristico-improbabil care este gustat cam de 1% din cititori..." denotă o stare destul de gravă de depresie care, suprapusă peste lipsa de discernământ provenită din alte direcţii (vezi mai sus), cere disperat ajutor autorizat. Iar, ca să pun capac, din întrebarea retorică „Ce faci cu un joc ca Hard Truck Tycoon?" se desprinde dispariţia muzei, a capacităţii de evaluare obiectivă plecând de la premisele corecte. Iar ca să termin, aspectul criptic pe care ceea ce am scris îl are nu poate spune decât faptul că sunt perfect normal = nevoie mare de psiholog.

■ Locke



O să ningă în curând

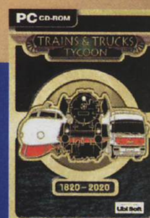


O mulţime de opţiuni...

ALTERNATIVĂ

Trains and Trucks Tycoon

Engine 3D frumuşel, camioane şi trenuri cât încape, diversitate şi dinamism economic. Suficient pentru a vă capta atenţia



Hard Truck Tycoon

Producător G5 Software ▸ **Distribuitor** Buka Entertainment ▸ **Procesor** P III 1 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.buka.com

Grafică	5
Sunet	4
Gameplay	4
Multiplayer	3
Storyline	4
Impresie	2

3,6

Red Orchestra

Ambiţia unor fanatici într-ale moding-ului poate atinge, uneori, culmi nebănuite, iar pentru jucătorii topiţi după măceluri online au existat şi vor exista întotdeauna oameni care le vor satisface poftele. În cazul de faţă, Red Orchestra a reuşit să se distingă din mulţimea de mod-uri ce colcăie la tot pasul, devenind cel mai jucat mod pentru Unreal Tournament 2004. În caz că nu ştiţi cu ce se mănâncă Red Orchestra, vă dau câteva indicii: cu gloanţe... multe gloanţe şi puzderii de obuze ce sfârtecă solul frontului estic al celui de-al Doilea Război Mondial, în cea mai reuşită conversie pentru UT2004. Doar nu degeaba a fost distins cu marele premiu în cadrul concursului Make Something Unreal, cu premii în valoare de un milion de dolari!

Gameplay-ul este foarte asemănător celui din Battlefield 1942, reuşind chiar să-l concureze din acest punct de vedere, ceea ce înseamnă că amatorii de şedinţe multiplayer online sunt puşi în faţa unui mod objective based. Scopul echipelor combatante (fie că alegem să luptăm de partea Axei, fie că ne plac mai mult rusnacii) este acela de a captura majoritatea obiectivelor de pe hartă, ce aparţin adversarului. Victoria poate fi obţinută şi dacă adversarul are nevoie de un număr mai mare de întăriri pentru a face faţă încleştării. În cazul de faţă, realismul este cel care face legea, gameplay-ul fiind mai greoi decât acţiunea furibundă din UT2004. Dar nu care cumva să vă plângeţi. Odată ce vă obişnuiţi cu el, vă veţi trezi în compania unuia dintre cele mai dependente FPS-uri ce au ca temă marele război, cu tot tacâmul de rigoare: puşti Mauser, MP40-uri, grenade, vestitele „balalaici" ruseşti, puşti cu lunetă, mitraliere grele şi, mai presus de toate, vehicule blindate şi tancuri. Realismul merge însă mult mai departe, deoarece nu veţi putea lovi ţintele ceva mai îndepărtate decât ridicând arma la ochi, exact cum făceau bunicii noştri când se trezeau în faţă cu un rusnac sau mai ştiu eu ce naţie de soldat. Nu tu punctuleţe sau cruciuliţe, pe care să le lipim cu nonşalanţă de fruntea inamicului. Puşca cu lunetă este singura care o poate face, iar ca să prinzi una la intrarea în joc trebuie să te grăbeşti. De ce? Pentru că sistemul de clase nu permite accesul pe hartă a mai mult de doi sau trei lunetişti. În acelaşi timp, nu toţi soldaţii de pe front sunt pregătiţi să manevreze tancuri sau să le folosească puterea distructivă de foc.


Ivane, ieşi la geam să-ţi zic o chestie!

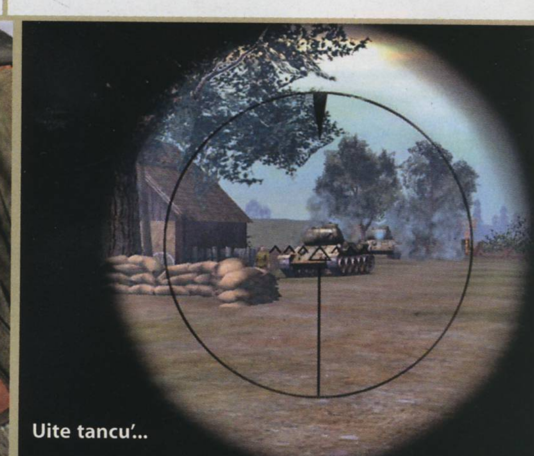

Duşmanul e de negăsit. Nişte fricoşi...

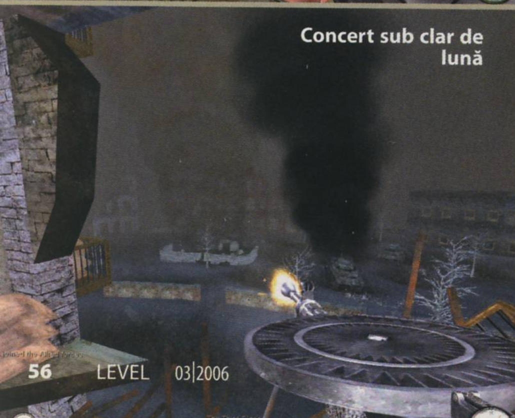
Creatorii mod-ului au reuşit, astfel, să realizeze un joc în care munca de echipă constituie un factor decisiv în obţinerea victoriei, şi nu numai atât. Level designul este unul reuşit, oferind o mulţime de structuri ce pot fi folosite ca adăpost, iar răpăitul mitralierelor şi şuieratul gloanţelor ce trec pe la urechile combatanţilor sunt foarte bine reproduse. Red Orchestra este, aşadar, un mod pe placul oricărui iubitor de FPS-uri gen Call of Duty sau Battlefield 1942, iar pentru posesorii jocului UT2004 este o experienţă ce nu trebuie ratată. Să nu uităm că mod-ul a devenit, între timp, un titlu de sine stătător, fiind distribuit contra cost prin reţeaua Steam a celor de la Valve. Prea multe noutăţi, în afară de o grafică mai „lucioasă", hărţi şi unităţi noi, nu văd însă cum ar putea aduce. Este de ajuns să-l încercaţi gratuit, cu condiţia să aveţi un UT2004 la îndemână. În caz contrar, puneţi mâna pe unul. De pierdut nu aveţi ce pierde, ci doar de câştigat.

■ KiMO

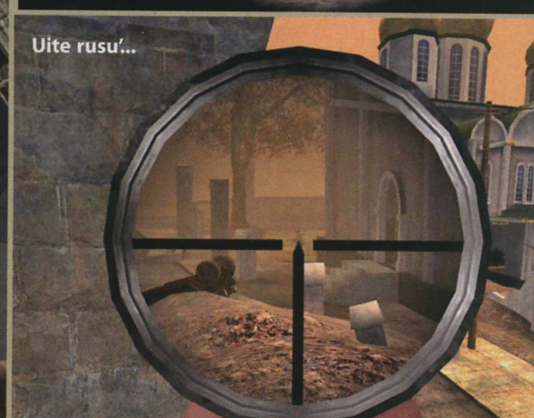

Nemţii au trecut la fapte


Băieţi, eu cobor la prima


Uite tancu'...


Concert sub clar de lună




Uite rusu'...

Open Transport Tycoon Deluxe

Din vremuri de demult...

Acum mulţi ani de zile, un joc ne ţinea pe mulţi dintre noi cu zilele în faţa calculatorului. E vorba despre Transport Tycoon Deluxe, unul dintre cele mai reuşite tycoon-uri făcute vreodată. Problema era totuşi că, fiind destul de complex pentru vremea aceea, era extrem de plin de bug-uri, AI-ul era cum era, iar pathfinding-ul aproape nici nu exista. Au fost lansate la vremea respectivă o serie de patch-uri care nu prea au reuşit să rezolve multe probleme. Se cerea în principiu o rescriere a anumitor elemente ale jocului, mai ales a AI-ului. Însă deşi plin de succes, suportul pentru TTD a dispărut rapid, iar lumea a cam rămas cu buza umflată.

OTTD

Iată însă că un grup de entuziaşti a lucrat pentru o lungă perioadă de timp şi a reuşit să scoată un mod care transformă TTD-ul în ceea ce ar fi trebuit să fie. Dintre lucrurile noi, aş putea aminti în primul rând faptul că puteţi juca pe hărţi imense, de 16 ori mai mari decât celelalte, puteţi construi clădiri, şosele şi căi ferate în mult mai multe zone, apar comenzi refăcute pentru vehicule, modalităţi de construcţie mult, mult mai diverse şi un AI serios. Se pot construi poduri mult mai lungi, ceea ce este într-adevăr o plăcere, mai ales pe hărţile insulare. Multiplayer-ul a căpătat şi el atenţie, fiind mai stabil, plus că acum puteţi juca până la opt în LAN sau pe internet. Există şi un server dedicat cu o consolă de comandă pentru administrare. Pentru cei care ţin la grafică, jocul se poate seta aproape în orice rezoluţie, în fullscreen sau window şi funcţionează perfect sub Windows XP. În fine, au făcut posibilă creşterea vitezei jocului selectabilă din FF key-ul sau apăsând TAB. Lista schimbărilor este imensă şi pe testate funcţionează. După vreo 10 ore de joc... din nou, am ajuns din nou la concluzia că încă nu am văzut un tycoon atât de fain. Păcat că acest mod apare acum, pentru că ar fi fost mult mai util acum cinci ani.



Podurile sunt deja epice



Noi opţiuni de configurare

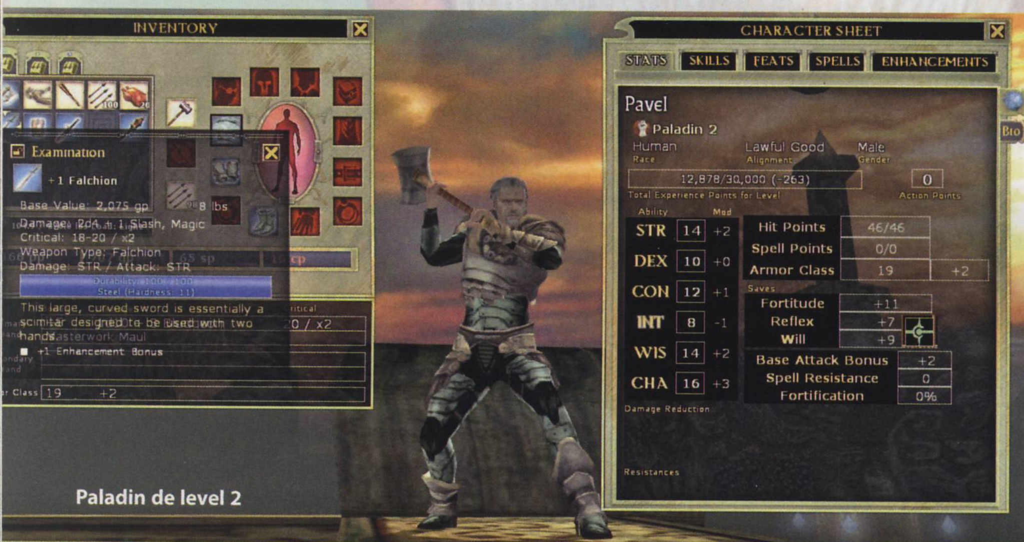
Dacă doriţi mai multe detalii, documentaţie şi informaţii, există din plin pe site-ul proiectului, www.openttd.org sau pe wiki.openttd.org. Atât mod-ul, cât şi versiunea freeware a lui Transport Tycoon Deluxe se găsesc pe DVD-ul LEVEL din această lună.

■ Locke

O nouă posibilitate pentru cei cu pretenții

D&D Online: Stormreach

După cum știe toată lumea, MMORPG-ul cel mai la modă, vedeta momentului, este World of Warcraft. E de necontestat faptul că gameplay-ul ușor, la îndemână, și caracteristicile jocurilor de la Blizzard au atras jucători de toate vârstele, indiferent de mediu sau de nivel intelectual. Însă, pe de altă parte, i-au forțat pe producătorii de la alte companii să pună problema altfel și să nu se mai gândească la faptul că un MMORPG nu ar putea merge.



Paladin de level 2

Conținut

Turbine Entertainment sunt cei care au creat Asheron's Call 1 și 2. Cu atâta experiență în spate, era clar că o să iasă ceva până la urmă. Împreună cu Atari, au lansat D&D Online: Stormreach, un MMORPG d20 care a adaptat regulile Advanced Dungeon & Dragons la genul MMO. Ceea ce vă voi spune mai departe sunt doar niște prime impresii și în nici un caz un review. Acțiunea se petrece în cea mai mare parte în Stormreach, oraș ce aparține universului Eberron (www.wizards.com/default.asp?x=dnd/eberron). Evident, există și un storyline ce se învârte destul de mult în jurul unei invazii subite a unei rase care nu era așa violentă, Kobold. Mai departe, veți primi o serie de task-uri care au în mare parte legătură cu această problemă. Orașul are mai multe niveluri de dificultate, pe care le veți putea accesa în funcție de nivel. Pentru fiecare nivel, veți putea lua o serie de quest-uri, majoritatea de dungeon crawling, repetabile. Mai exact, fiecare quest are trei niveluri de dificultate (normal, hard și elite) și, odată ce l-ați făcut pe normal, puteți trece pe hard și, respectiv, elite. Unele quest-uri pot fi repetate la nesfârșit, însă cantitatea de experiență scade de fiecare dată. Există și misiuni în „aer liber", pentru că lumea Eberron-ului este suficient de mare.

Items & Skills

Sistemul de skill-uri este tipic D&D, însă modul de avansare în nivel este interesant și oarecum specific. Fiecare nivel are cinci rank-uri. La fiecare rank nou primiți posibilitatea de a vă atașa un „enhancement", adică buff-uri, skill-uri etc. La fiecare cinci rank-uri veți putea face level up când veți primi adevăratele skill-uri noi sau vrăji. Ideea este că se avansează extrem de greu, mai ales că posibilitatea de soloing a quest-urilor este aproape exclusă. Turbine a gândit jocul pentru multiplayer, iar quest-urile sunt foarte grele. Însă, în party, jocul își arată adevărata sa valoare. Am fost foarte impresionat să observ cum fiecare clasă în parte se completează atât de bine, deși la prima vedere nu pare. Alte aspecte ar mai fi sistemul de looting și diversitatea item-urilor. Ceea ce cade atunci când spargeți cutii, butoaie etc. poate fi loot-at de oricine, însă adevăratele item-uri se găsesc în „lădițele" cu comori, care de multe ori sunt protejate cu niște curse destul de ucigașe. Când loot-ați, veți avea un număr de item-uri rezervate, restul loot-ului fiind aproape secret. Acest lucru elimină veșnica problemă a datului cu zarul și a ninja-looting-ului. Diversitatea item-urilor este suficient de mare pentru a mulțumi orice maniac al D&D-ului.

/pvp off

Totuși, dat fiind nivelul ridicat de dificultate al jocului, e clar că se adresează unei pături mai restrânse a populației, mai ales acelora care cunosc universul D&D și care sunt cât de cât pasionați. Cu siguranță, nu concurează cu World of Warcraft și bine face, însă își rezervă totuși un număr decent de abonați. Pasionați de D&D sunt mulți. Eu prefigurez un succes aproape sigur al jocului, mai ales datorită gameplay-ului. Singura problemă este reprezentată de faptul că nu există PVP, ceea ce-i va afecta destul de mult longevitatea. Însă probabil că va fi introdus mai devreme sau mai târziu.

ON-LINE www.ddo.com

■ **Locke**


Stormreach, orașul dungeon-urilor

Google Desktop

Pentru un dram de organizare

Truck Champ Starts Over With New Team
Forbes - 19 min ago
By MARK LONG , 02.16.2006, 03:56 PM
Ted Musgrave isn't exactly defending his NASCAR truck series championship. The 50-year-old driver won his first...
Send to
Don't show me items like this

News Options...
Argentine GDP Grew 9.1% in 2005, Fastest in 13 Years (Update1) Bloomberg 23 min ago
Truck Champ Starts Over With New Team Forbes 19 min ago
Austria's Walchhofer leaves Olympics FOXSports.com 20 min ago
Ancient Egyptians at Home in Turin Washington Post 25 min ago
France says Iran has secret nuclear program Reuters 27 min ago
Post staff to consider proposals BBC News 28 min ago
Higher Airline Passenger Tax Likely Dead Washington Post 26 min ago
Rahlves' pooch has special-access pass FOXSports.com 28 min ago
corrupted XP OS CNET Reviews 32 min ago
Israel Plans Sanctions as Hamas Nominates a Prime Minister New York Times 41 min ago
Renewal of Patriot Act Clears Hurdle in US Senate (Update2) Bloomberg 1 hr ago
Fireworks erupt as Ryan's lawyers call southern Illinois prosecutor to stand Chicago Tribune 1 hr ago
Skilling Said Wanted Enron Board Misled CBS News 37 min ago
Oil sands boom seen lifting Canadian output 10 pct Reuters Canada 37 min ago
Haiti names Preval president, enraging rival Reuters 37 min ago
desktop alerts The Observer 1 hr ago
Haniyeh denies Hamas chose him as Palestinian PM Reuters 2 hrs ago
Hoffman Discusses Former Drug Problems Forbes 2 hrs ago
NYSE-Grasso Trial to Overlap With Spitzer's Bid For Governor Bloomberg 2 hrs ago
Brazil Exempts Foreigners From Tax on Domestic Bonds (Update5) Bloomberg 3 hrs ago
STMicro to invest 150-175 mln usd for 8-inch wafer production at Rousset site Forbes 3 hrs ago
Bengals Add Two Years to Lewis Contract Chicago Tribune 41 min ago
Four generations of an Italian travertine family International Heral 3 hrs ago
HP Makes Like Lazarus BusinessWeek 38 min ago
Mauresmo Beats Benesova at Diamond Games Washington Post 38 min ago
Interest in Japan appears to wane Financial Times 1 hr ago
Gonzales urged to withdraw from Abramoff probe Washington Post 42 min ago
Sen.: White House Agrees to Spy Law Change Guardian Unlimited 47 min ago

Google Options
Type to search 100%
Email
Open your mail reader to start seeing new mail here. Gmail user? Double click here.
News
Argentine GDP Grew 9.1% in 2005, Fastest in 13 Years (U.. Bloomberg 22 min ago
Truck Champ Starts Over With New Team Forbes 18 min ago
Austria's Walchhofer leaves Olympics FOXSports.com 19 min ago
Ancient Egyptians at Home in Turin Washington Post 24 min ago
Web Clips
FRx 6.7 for Small Business Financials 9.0 and Small Busi.. MSDN Subscriber .. 1 day ago
Connected Services Framework 2.5 Developer Ed.. MSDN Subscriber .. 1 day ago
DirectX SDK (February 2005) (English) MSDN Subscriber.. 2 days ago
Internet Explorer Developer Toolbar Beta 2 (English) MSDN Subscriber.. 2 days ago
Scratch Pad
Type notes here; they will be saved automatically.
Photos
Weather
What's Hot
Fear of Girls - Google Video
Stark warning over climate c..
How to Beat the High Cost o..
Cheney accidentally shoots f..
Maps
Rome, Italy
To Do
Add New Item
jsdfjsafd

Noi suntem gameri. Corect? Evident. Mergem şi la muncă sau la şcoală, ocazional se întâmplă să mai avem grijă şi de familie, iar în timpul liber… ne jucăm. Cu alte cuvinte, suntem nişte oameni foarte ocupaţi. Aşa că, normal, când vine vorba de organizare… cine mai are timp şi de asta?! Singurul lucru care mai contează este să avem acces rapid la cei 80, 160 sau mai mulţi giga de informaţie (eh, exagerez şi eu) cât mai repede. La asta se adaugă şi cantitatea enormă de date la îndemână pe internet. Oricât de multe unelte ar fi disponibile pentru browser-ul utilizat, haideţi să recunoaştem că totuşi clicul acela pe icon-ul necesar ia prea multă vreme, tipăritul www-ului durează prea mult şi tot aşa. Dacă mai vorbim şi de site-uri actualizate des, ca de exemplu un forum, experienţa de informare în sine devine de-a dreptul jenantă.

Din fericire, iată că cei de la Google, după ce că şi aşa nu putem trăi fără al lor motor de căutare, mai au câteva atuuri indispensabile în mânecă. Ai fi surprins cât de multe şi cât de utile. Dacă te roade curiozitatea, dă o fugă aici: http://labs.google.com. Oricum, subiectul acestui mini articol este Google Desktop. Drăcia asta, deşi în stadiul beta şi deci cu neajunsurile sale, este genul de tool fără de care îţi dai seama că nu mai poţi trăi, dacă ai avut răbdarea să te joci puţin cu el. De ce? Pentru că îţi oferă acces rapid la orice informaţii de interes, intra şi extra hard diskului propriu. Odată instalat, prograămelul rămâne cuminţel într-un colţişor de ecran şi te trage uşurel de mânecă atunci când de exemplu primeşti un e-mail important de la şefu'. Nici nu trebuie, de exemplu, să te loghezi la Gmail… decât o dată. Asta nu înseamnă că Google Desktop îţi scanează doar mesajele din „curtea proprie" companiei de care aparţine. Ai acces default la o serie suficient de consistentă de site-uri de ştiri, un mini-viewer de poze, hărţi la centimetrul 2 de jos, plus încă două chestiuni ultra utile: To Do şi Scratch Pad. To Do este de la sine înţeles ce face. Lista nu oferă opţiuni avansate de task-uri, dar te lasă să bifezi urgent ce ai terminat şi uite aşa îţi rămâne numai să arunci o privire să vezi ce mai ai de făcut. Scratch Pad este un notepad la o altă aruncătură de privire. Ceva urgent de notat? Clic pe tab-ul respectiv şi scrie repede numărul de telefon pe care tocmai ţi-l comunică un prieten. Asta ca să nu mai spun că dispui uite-aşa şi de un motor de căutare Google numai pentru tine şi calculatorul tău.

Dacă oferta nu este de ajuns, nici o problemă. Aici: http://desktop.google.com/plugins/ ai acces la o listă suficient de lungă de plugin-uri. De la ceasuri şi timere până la unelte special create pentru cei care îşi caută un loc de muncă (în străinătate), îl poţi face pe Google Desktop să te ţină la curent cum şi cu ce vrei. Există până şi un plugin special pentru maşina de spălat... ca să nu uiţi hainele înăuntru.

Te-am convins? Nu... nu încă. Am uitat să spun că e gratis. Desigur, Google Desktop are şi el problemele sale. Ca de exemplu, nu te baza pe sistemul tău când îl vei instala şi îţi va indexa hard diskul. De asemenea, să nu fii surprins că ţi se mişcă jocurile mai greu dacă ai Google Desktop în system tray: mie acum, proaspăt instalat, îmi ocupă 50 MB de memorie şi îmi mai şi freacă între 5% şi 18% din capacitatea procesorului. În principiu, aceste valori sar considerabil dacă instalezi mai multe plugin-uri. Dar să nu uităm că vorbim de o unealtă desktop. Adică mai ales pentru cei ca mine, şoarecii de... birou. Ce pot să mai spun.... Enjoy! Aoleu: http://desktop.google.com.


■ Laura (Lara) Bularca

Google™ Desktop BETA



Sunt un păduche

▸ **Producător** Sony
▸ **Distribuitor** Sony
▸ **Ofertant** Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90
▸ **Calitate** ★★★★★
Consolă PS2 oferită de Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90



Maşinărie sau fiinţă vie? Este o întrebare care te va bântui de-a lungul jocului

Shadow of the Colossus

Momentul în care te caţeri pe barba unui uriaş, ţinându-te cu disperare de smocul de păr pe care-l ai la îndemână sau încercând să ieşi din stufoasa claie nebărbierită de milenii, te face să realizezi ceea ce ani de zile de stat cu părinţii şi trăit pe banii altora nu au reuşit: eşti un păduche. Eşti însă un păduche invariabil mai puternic decât uriaşii pe care te caţeri pentru că aceştia îşi vor sfârşi zilele prăbuşindu-se la pământ, în timp ce tu îţi cauţi următoarea victimă păroasă. Asta ca să vedeţi ce gânduri îmi treceau prin cap în timp ce mă băteam cu Colosul numărul şase...

Deşi mai puţin „romantic" decât ICO (precedentul joc de la aceeaşi echipă de producţie, o legendă vie şi unul dintre cele mai aclamate jocuri realizate vreodată), Shadow of the Colossus este genul de joc care îţi permite să visezi. Dacă eşti în starea de spirit potrivită, vei putea găsi detalii poetice şi o simbolistică intrigantă la fiecare pas.

Povestea este, de fapt, un basm... Un basm cum numai basmele pot fi, ce se desfăşoară într-un loc aflat la capătul lumii, pustiu, în care nici un om nu ar trebui să pună piciorul vreodată. Un peisaj când deşertic, când plin de vegetaţie, umplut de ruine şi lipsit de orice suflare omenească. Tu însă te-ai încumetat să porneşti în această călătorie. Nu contează de unde ai plecat, cine eşti şi cum ai ajuns acolo. Nu contează motivaţia ta. Nu contează nimic în afară de asta: porţi în braţe o frumoasă prinţesă, al cărei suflet i-a luat-o deja înainte spre acest loc ciudat. Ai auzit că aici există o entitate numită Dormin, care poate readuce sufletul în trupul pe care tocmai l-a părăsit. Trebuie doar să vrei cu adevărat să ceri asta. Dormin acceptă propunerea ta, dar îţi cere în schimb să distrugi cei 16 Coloşi ce ocupă toate colţurile

„Tot ceea ce se întâmplă din punct de vedere vizual în Shadow of the Colossus este o mică poezie"

tărâmului respectiv. Aşadar, cu prinţesa aşezată pe altarul de piatră şi doar cu un cal (Argo, „celălalt" personaj viu din joc) care să îţi fie alături, va trebui să dai piept cu aceste creaturi impunătoare şi să le dobori.


Cele trei personaje (vii sau moarte) ale jocului

Marele mic

Jocul are la bază un set de reguli incredibil de simple. Este, de fapt, un puzzle. Un puzzle cu doar câteva elemente necunoscute: modul de abordare al Colosului şi punctele sale slabe. Trebuie să legi toate indiciile care ţi se dau pentru a putea pune cap la cap toate elementele puzzle-ului. Odată făcută asta, tot ce îţi rămâne este să îţi pui planul în aplicare şi să treci la acţiunea propriu-zisă de doborâre a gigantului. Cu un concept atât de simplu, genialitatea jocului vine de la ideea producătorilor de a plasa această succesiune de acţiuni într-un context cât se poate de ieşit din comun. Pentru că piesa principală a puzzle-ului şi, totodată, terenul pe care va trebui să îţi pui în aplicare planul este reprezentat de un Colos. Şi când spun Colos, vreau să te gândeşti la o clădire de zece etaje, masivă, de sine stătătoare, ce se plimbă pe domeniul său şi pe care va trebui să te caţeri, să îţi găseşti drumul fără hartă şi să îi ataci punctele sensibile.


A venit momentul pentru lovitura decisivă

Detaliind, doborârea unui Colos se face în felul următor. Fiecare dintre cei 16 coloşi este diferit şi deci un puzzle separat faţă de ceilalţi 15. Fiecare are modul lui de abordare şi punctele sale slabe specifice. Prima problemă care trebuie rezolvată este cum vom reuşi să ne căţărăm pe imensa clădire cu personalitate ce se plimbă prin faţa noastră. Trebuie observate punctele de acces (marginile ascuţite pe care personajul nostru se poate sălta sau, mai bine, petecele de păr de care ne putem agăţa şi pe care putem să ne deplasăm mai uşor) şi apoi încercate metode de a ajunge la ele. O lovitură cu săgeata unde doare s-ar putea să îngenuncheze gigantul, un sistem de tuneluri ne permit să ajungem rapid în spatele Colosului şi să ne suim pe coada lui... Este genul de joc pe care îl joci foarte, foarte bine cu alţi câţiva prieteni aproape, care să îşi pună mintea la contribuţie şi să îţi propună noi soluţii. Odată căţăraţi pe gigant, trebuie să avem grijă să nu îl scăpăm din mână (se va scutura, va încerca să scape de noi, iar puterea pe care o ai în braţele tale nu va dura la nesfârşit) şi apoi să îi găsim punctele slabe. După ce am reuşit să ne croim drum până la ele, agăţându-ne cu disperare când namila se zbate sau se dă peste cap, încercând să ne arunce de pe ea, va trebui să ne înfigem sabia din dotare până când Colosul se va prăbuşi la pământ.

„Stab into the light!" (copyright cioLAN)

După cum spuneam, jocul este plin de simboluri. Coloşii învinşi îşi vor elibera umbra, iar aceasta te va privi acuzator de acum înainte. Pe de altă parte, aliatul tău principal în joc este lumina. Lumina este cea care te ghidează spre Coloşi, care îţi indică punctele lor slabe... Fără razele de lumină eşti pierdut, fără direcţie.

Găsirea Coloşilor este, în sine, o aventură care îţi ocupă cel puţin la fel de mult timp ca doborârea lor. Folosind sabia şi razele de lumină, vei urma direcţia în care este indicat Colosul. Harta disponibilă este rudimentară, aşa că razele de lumină vor fi singurele ajutoare în navigaţie.

Jocul are „talentul" de a părea chiar urât şi cam din topor în unele momente, însă te asigur că este doar o impresie trecătoare. Tot ceea ce se întâmplă din punct de vedere vizual în Shadow of the Colossus este o mică poezie. Pornind de la dimensiunea Coloşilor, sentimentul de nimicnicie pe care îl dau aceştia, modul în care sunt făcute animaţiile, micile raze de lumină ce străpung apa, umbrele Coloşilor ce se întrevăd în depărtare şi până la modul în care silueta ta se contopeşte cu a calului în lumina puternică a zilei, toate astea fac din grafica din Shadow of the Colossus ceva mai mult decât un banal termen tehnic.

Pe lângă copleşitoarea latură artistică, nu trebuie să uităm că jocul este totuşi un puzzle. Şi, ca la orice puzzle, te vei enerva, îţi vei screme creierii pentru găsirea unei abordări corecte, vei lăsa jocul două ore şi îi vei mai da o şansă când ţi-ai încărcat bateriile... Probabil singura şi cea mai mare doleanţă la Shadow of the Colossus este faptul că, pentru un puzzle care vrea să transmită nişte sentimente şi trăiri, este extrem de dur în taxarea greşelilor jucătorului, ceea ce poate duce deseori la frustrare şi uite aşa se duce naibii toată atmosfera.

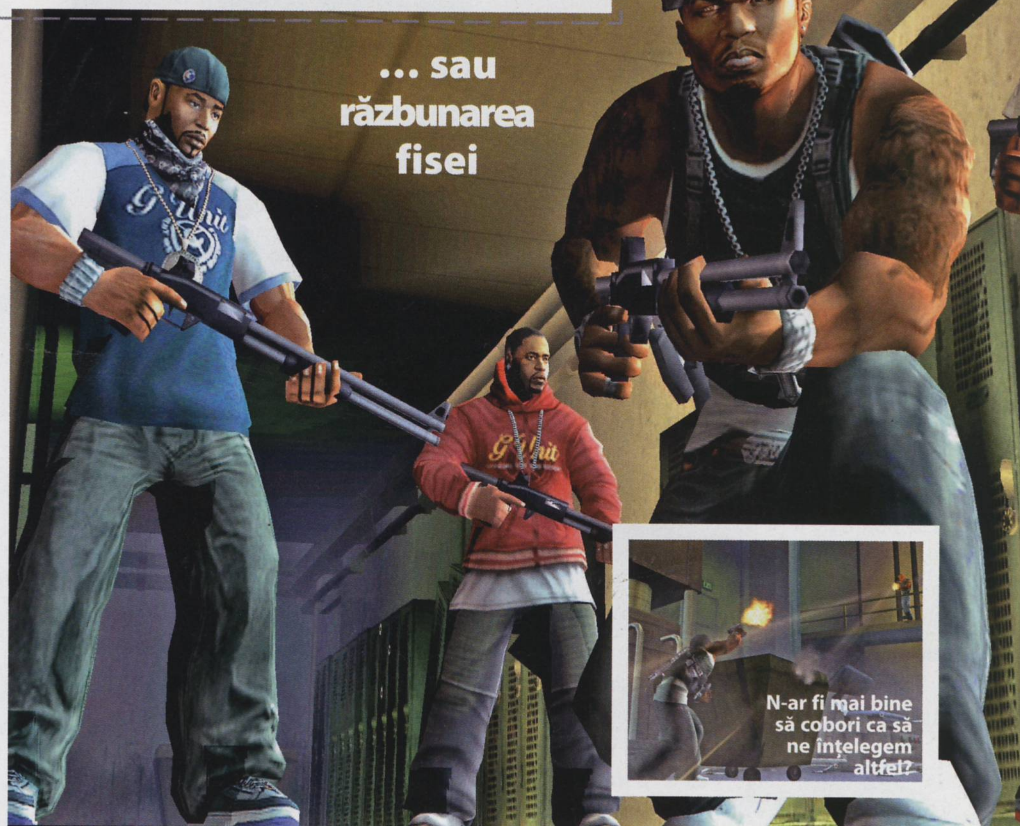
Dar apoi pleci cinci minute să îţi iei un suc şi, când te întorci, îl găseşti pe Argo lângă trupul prinţesei, încercând să şi-o amintească aşa cum era înainte şi apoi venind aproape, cerând să fie mângâiat, un du-te vino instinctual între singurele două fiinţe adevărate pe care le mai are în acel tărâm uitat de lume. Şi îţi aduci aminte unde eşti, ce faci şi ce te motivează în propriul tău basm...

■ Mitza


Un pas greşit şi poţi fi cu uşurinţă strivit

PlayStation 2

50 Cent: Bulletproof



- **Producător** Genuine Games
- **Distribuitor** Vivendi Universal Games
- **Ofertant** Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution **Tel.** 021-408.30.90

Totul a început cu Wu-Tang: Shaolin Style, un fighting game pentru PlayStation în genul Tekken (dar doar atât) care, în afară de prezenţa celor nouă membri (pe atunci) ai clanului, nu reuşea să impresioneze cu nimic. De atunci jocurile video au devenit un teritoriu tot mai tentant pentru starurile hip-hop, iar 50 Cent nu putea să rateze ocazia de a mai vinde câteva albume şi sub altă formă. Acesta este punctul forte al jocului de faţă, dar care este totuşi condiţionat de preferinţele muzicale ale fiecăruia. Însă cred că numărul celor care sunt nerăbdători să deblocheze o grămadă de albume şi clipuri (P.I.M.P. este cenzurat :P) semnate 50 Cent & friends nu este suficient de mare încât să aducă un profit considerabil.

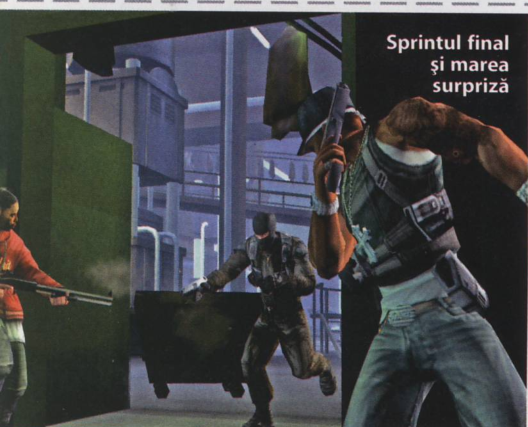
Dor de mouse

Povestea jocului îl prezintă pe 50 cu misiunea precisă de a afla cine şi de ce l-a trimis pe amicul K-Dog în lumea celor drepţi şi dacă nu e prea mult... cine dracu' a pus nouă gloanţe în el de nu a mai putut cânta o lună. De îndată ce ai aflat cum stă treaba, treci la fapte şi începi să omori duşmani, să ucizi inamici şi... aaaa... să lichidezi adversari, lucru care devine rapid plictisitor şi mai ales frustrant din cauza camerei şi controlului. Aici sunt cele mai mari probleme cu 50 Cent: Bulletproof, pentru că mai mereu nu-i vezi pe cei care trag în tine de la doi, trei metri, iar până fixezi ţinta pe cineva, trece o veşnicie. Într-adevăr, ai la dispoziţie şi facilitatea „aim assist", însă nu este de ajuns pentru a remedia situaţia. Aceasta ajută în special când vine vorba de câte un head-shot, moment în care intră în acţiune bullet cam-ul pentru a da savoare momentului. Bineînţeles că AI-ul nu prea are răbdare cu tine şi, dacă nu foloseşti toate manevrele de eschivă pe care le ai la dispoziţie, nu o să ai o soartă prea bună. Este deci recomandat să faci cât mai multe tumbe şi să utilizezi toate obiectele care te pot feri de focul inamic. O altă metodă de a subţia rândurile duşmanilor este folosirea opţiunii „counter kill", prin care le aplici adversarilor aflaţi în preajma ta o lovitură fatală care îi lasă morţi de admiraţie. Treabă bună fac şi cei care te însoţesc pe parcursul unor misiuni şi despre care chiar pot spune că îţi asigură spatele în unele momente. Sfârşitul fiecărei misiuni te aduce în inima cartierului, unde poţi cheltui banii găsiţi în buzunarele celor întinşi pe jos, în seifurile din casele oamenilor sau pur şi simplu aruncaţi la întâmplare în calea ta. Cu aceştia poţi cumpăra arme noi, diferite truse medicale, o mulţime din videoclipurile lu' fifty sau poţi debloca noi metode de counter kill, din ce în ce mai spectaculoase.

Grafica jocului nu impresionează, însă nici nu ne putem plânge prea mult. Personajele sunt bine modelate şi îi poţi recunoaşte cu uşurinţă pe 50, pe cei din G Unit sau pe Eminem şi Dr. Dre. La partea de sunet primesc câte un plus un voice acting natural şi un soundtrack ce va fi apreciat în special de fanii G Unit.

„50 Cent took more shots to the face than Jenna Jameson."

Chris Rock, 2003 MTV Video Music Awards


Sprintul final şi marea surpriză

Începutul sfârşitului?

Acesta a fost debutul lui 50 Cent în lumea jocurilor video şi, în ciuda unui gameplay liniar şi enervant, sunt sigur că acest joc va aduce un profit frumuşel celor de la Vivendi Universal Games şi Interscope Records. Din păcate, există o piaţă de desfacere pentru jocurile de slabă calitate, însă intens promovate, în special cu ajutorul unor nume să le spunem cunoscute, deci trebuie să ne mai aşteptăm la astfel de titluri şi pe viitor. Nu pot să închei altfel decât citându-i pe unii care au făcut istorie în hip-hop şi care au fost preocupaţi în primul rând de transmiterea unui mesaj şi nu de rezerva de Crystal. Aşadar, de la Public Enemy citire: Don't believe the hype!

■ Rzarectha

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX
MAJOR KUSANAGI MOTOKO

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

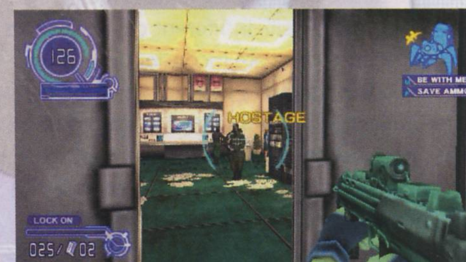
Bazat pe anime-ul cu acelaşi nume, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex este primul FPS destinat PSP-ului pe care am pus mâna şi un pas curajos pentru mini-consola de la Sony. Mulţi dintre voi cunosc personajul, filmele şi serialul în care maiorul Motoko Kusanagi (bună gagica), Batou şi restul găştii luptă la nesfârşit împotriva ameninţărilor la adresa securităţii naţionale, mondiale şi bla, bla, bla. În fine, este un joc, hai să-i spunem cel mult interesant, cu o poveste banală din care, dacă tot sunt la modă, teroriştii nu aveau cum să lipsească. Te ameninţă, îţi răpesc vecinii, cer atenţie şi plantează bombe în borcanele cu murături, atentând la gogonele.

This looks like a job for Section 9! După un minut în care am admirat albastrul hipnotic al ecranului de încărcare, am început să împuşc, să sparg coduri şi să-mi dau seama ce naiba caut acolo. După nici cinci minute de împuşcături, adevărul avea să iasă la iveală... Urma un nou ecran de încărcare, la fel de albastru şi mult mai plictisitor. Altă chestie care m-a deranjat este controlul personajului dintr-o perspectivă first person ce se vrea a fi antrenantă, dar ajunge să incomodeze, concluzia firească la care orice om normal ar ajunge fiind aceea că FPS-urile (cel puţin ăsta) n-au ce căuta pe PSP. Sistemul de ochire este unul specific jocurilor pentru PC, unde ai un mouse şi posibilităţi aproape infinite de a-l vântura prin aer, jocul refuzând să utilizeze un sistem automat de fixare a ţintei, pe măsura posibilităţilor PSP-ului. Să zic mersi dacă am nimerit măcar jumătate din ţinte! Noroc cu roboţeii insectoizi Tachikoma, înarmaţi până-n vârful urechilor cu lansatoare de rachete, mitraliere grele şi grenade, care mi-au făcut viaţa uşoară.

Şi totuşi, lăsând la o parte povestea insipidă, goana continuă după roboţi, drăcovenii cibernetice şi termenii japonezi care-ţi împleticesc limba-n gură, jocul poate oferi şi satisfacţii. Un arsenal impresionant de arme, posibilităţi multiple de customizare ale acestora şi personaje credibile, voice acting-ul fiind realizat de aceiaşi oameni care au dat viaţă eroilor din serial. În rest, este un joc plictisitor, pe care mai bine l-ai lăsa în vitrina magazinului şi ai viziona serialul. Măcar să rămâi cu ceva.

■ KiMO





- **Producător** G-artists
- **Distribuitor** Bandai
- **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- **Calitate** ★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-408.30.90

Câştigătorii lunii ianuarie



La concursul de abonamente LEVEL, organizat în colaborare cu Leo Alexandru din Mangalia a câştigat un set de boxe Z5500, Gută Radu din Bucureşti a câştigat un kit Di Novo 2.0, Grapă Elena din Bacău a câştigat o telecomandă universală Harmony 885, iar Lupascu Petria din Bucureşti şi Fix Alexandru din Tulcea au câştigat câte un joystick Wingman Force 3D.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, colecţia Rayman 10th Anniversary a fost câştigată de către Timofte Iulian din Constanţa.

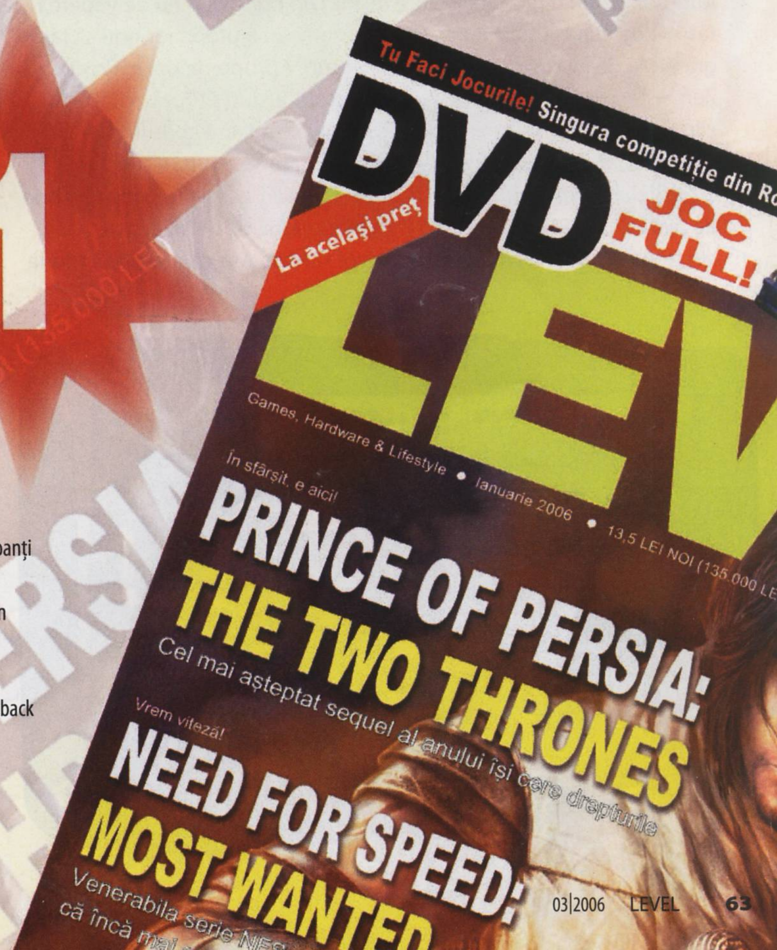
La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Need for Speed: Most Wanted a fost câştigat de către Matei Lucian Gabriel din Mureş.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Lenga Bogdan din Craiova a câştigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Land of the Dead – Tărâmul morţii: Paşcalău Sorin-Viorel din Hunedoara, Ciontu Nicu Dan din Dolj, Hoara Tudor Lucian din Hunedoara, Stancu Marius Cosmin din Bucureşti şi Decuseară Iulian-Ilie din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **High-End Solutions Company**, mouse-ul Razer Diamondback a fost câştigat de către Ştefan Constantin Doru din Ialomiţa.

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HARDWARE

Creative **Zen Vision**

Muzica, pozele şi filmele pot fi peste tot



Nu mă înşel când spun că acest dispozitiv este una dintre cele mai eficiente arme în combaterea plictiselii. Indiferent că este nevoie să călătoreşti zeci de ore încontinuu sau pur şi simplu nu ai prea multe de făcut prin casă, cu Creative Zen Vision poţi să asculţi muzică, să te uiţi la poze sau, de ce nu, chiar să urmăreşti filmele sau serialele tale favorite. Toate acestea sunt posibile graţie unei noi tehnologii ce ne poate pune pe tavă toate cele menţionate, plus câteva bonusuri. Ca player MP3, nu am ce să-i reproşez. Cantitatea foarte mare de muzică ce poate fi stocată pe cei 30 GB poate la un moment să creeze nişte probleme. Ei bine, nu e chiar aşa. Muzica poate fi sortată în fel şi chip: după cântăreţ, după albume, după gen, în ordine alfabetică, oricum îţi convine. Totul porneşte de la aplicaţia Zen Vision Media Explorer, cu ajutorul căreia poţi alimenta playerul cu muzică din orice sursă şi apoi să o transferi în player la categoria pe care o doreşti. Acelaşi lucru se poate face şi în cazul fotografiilor. Poţi foarte simplu să le vizualizezi una câte una sau, graţie opţiunii de „thumbnail", se face automat preview la toate fotografiile din directorul în care te afli. Din punctul meu de vedere, tastele de control sunt foarte bine aşezate. Cu ajutorul lor poţi să faci o grămadă de lucruri din doar câteva clicuri. Apropo de poze. Creative Zen Vision dispune şi de un reader pentru carduri CF, prin intermediul căruia poţi descărca pozele dintr-o cameră foto. Într-o drumeţie de mai lungă durată cantitatea de fotografii care se adună este incredibilă. Cum majoritatea dintre noi dispun de carduri de memorie de 256 MB, de 512 MB sau, în cazurile mai fericite, de 1GB, mai devreme sau mai târziu, acestea se vor umple. Aşa că, transferându-le în memoria acestui player, camera foto va fi întotdeauna gata de acţiune.



Să trecem acum la partea cu adevărat interesantă. Filmele. Ceea ce este important este faptul că Creative Zen Vision poate fi încărcat cu filme doar cu ajutorul aplicaţiei ce îl însoţeşte, pe care am menţionat-o mai sus. Aşadar, orice film în format DivX sau Xvid poate fi rulat fără probleme. Doar în cazul clipurilor MPEG 2 sau al altor formate video intervine modulul de conversie din cadrul aplicaţiei şi acestea pot fi transferate ulterior prin intermediul portului USB 2.0 inclus.

Imaginea poate fi afişată atât pe ecranul TFT LCD de 3,7 ţoli inclus, ce are o rezoluţie de 640 x 480 şi este capabil să afişeze până la 262 de mii de culori, cât şi pe ecranul unui televizor clasic graţie unor conectori mai deosebiţi.

În cazul în care te întrebi dacă filmele pot fi însoţite şi de subtitrări, ei bine, răspunsul este deocamdată negativ. E posibil ca în viitor, odată cu apariţia altor versiuni de firmware, această funcţie să devină disponibilă.

Printre alte funcţii de care Creative Zen Vision dispune se numără şi receptorul radio FM şi posibilitatea de a înregistra diverse sunete mulţumită unui microfon inclus. De asemenea, acesta îţi poate organiza timpul prin intermediul unei agende electronice foarte utile pentru cei cu un orar foarte aglomerat.

Acumulatorul poate ţine creaţia Zen „trează" timp de aproximativ 13 ore în cazul folosirii ca MP3 player sau în jur de 4-5 ore în cazul în care vizionezi filme. În orice caz, dacă aceste valori nu ţi se par suficiente, poţi apela la achiziţionarea unor acumulatori separaţi. Vizionare plăcută.

- **Ofertant:** Flamingo Computers ▸ **Telefon:** 021-222.50.41
- **Preţ:** 750 EURO (fără TVA)

Logitech **Wireless Music System for iPod / MP3**

10 metri de libertate deplină

În mod normal, un iPod sau orice alt player MP3 are nevoie de o pereche de căşti pentru a arăta cât de capabil şi de bestial se vrea a fi. Iar sub acea pereche de căşti se poate afla cel mult o pereche de urechi. Ca să îi ajuţi şi pe ceilalţi de lângă tine să simtă „vibraţiile", instalează un astfel de kit wireless, cu ajutorul căruia poţi să îţi conectezi playerul MP3 direct la o linie audio. Emiţătorul dispune de propriul său acumulator, nefiind nevoie să fie alimentat din acumulatorii playerului. Folosind tehnologia Bluetooth, calitatea audio nu va avea de suferit.







▸ **Ofertant:** www.logitech.com ▸ **Telefon** N/A ▸ **Preţ:** 150 EURO (fără TVA)

HP **Photosmart 3310 All-in-One**

All-in-One şi One-for-All

În ultima perioadă, la această categorie de multifuncţionale nu prea s-au înregistrat cine ştie ce schimbări. Se pare că cei de la HP au ajuns primii la finiş şi cu modelul Photosmart 3310 vor să arate o nouă faţă a multifuncţionalelor. Fiind un produs destinat cu precădere utilizării acasă, producătorii au ridicat la şase numărul de cartuşe pe care acesta le poate folosi. În cazul în care se doreşte să se tipărească fotografii sau imagini la o rezoluţie foarte mare, acest lucru este posibil. Indiferent că imaginile sunt transmise de pe un PC, citite de pe un card de memorie sau scanate, cu ajutorul ecranului TFT inclus, acestea pot fi uşor retuşate direct din meniul imprimantei. Viteza de imprimare este de 32 de pagini pe minut în mod alb negru, respectiv 31 de pagini în mod color. Rezoluţia nativă a acestuia este de 1.200 dpi. HP Photosmart 3310 All-in-One dispune şi de un modul de reţea wireless, astfel că partajarea cu mai multe PC-uri nu mai are nevoie de celebrele cabluri Ethernet.



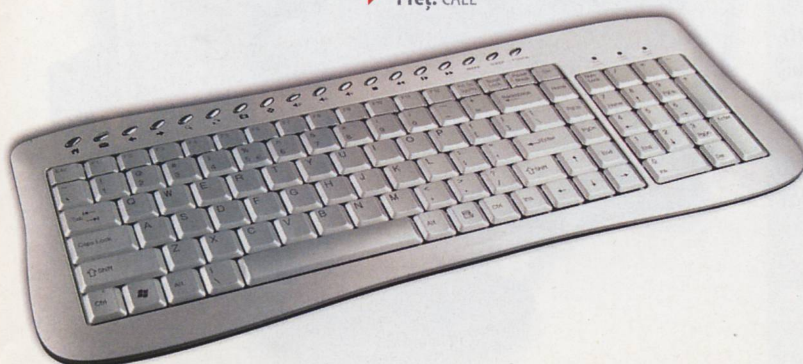
▸ **Ofertant:** HP Interactive Center ▸ **Telefon:** 021-222.20.72
▸ **Preţ:** 359 EURO (fără TVA)

Speed-Link **Ultra Flat Metal Keyboard**

Rezistenţă şi eleganţă deosebită

Orice s-ar spune, trebuie să recunosc că această tastatură are un aspect deosebit. E posibil ca acest lucru să fie datorat carcasei din aluminiu, în combinaţie cu tastele asemănătoare celor din notebook-uri. Deşi aşa pare, tastele nu sunt realizate din aluminiu, ele fiind doar vopsite în culoarea acestuia. În orice caz, confortul utilizării acestora este deosebit, pentru cine a mai folosit un laptop. Pentru ceilalţi va fi nevoie de o perioadă de acomodare. Cum orice tastatură la modă nu poate să trăiască fără câteva butoane multimedia, în cazul de faţă avem de-a face cu o avalanşă de butonaşe argintii ce au ca scop activarea a numeroase aplicaţii.

▸ **Ofertant:** High End Solutions Company
▸ **Telefon:** 021-253.53.34
▸ **Preţ:** CALL



Logitech **Mobile Express Headset**

Mâini libere cu Bluetooth

Fenomenul „mâini libere", cunoscut şi sub denumirea „hands free", a avut un mare succes în rândul celor care folosesc telefonul mobil câteva ore bune pe zi. De la cele mai incomode poziţii de a-ţi ţine telefonul cu umărul până la fel de fel de dispozitive care mai de care mai ingenioase, toate au contribuit la apariţia acestui fenomen. La ora actuală, cei care apelează cel mai des la astfel de dispozitive sunt aceia care lucrează foarte mult cu mâinile. Spre exemplu, şoferii. Mai nou, şi cei care folosesc PC-urile apelează la aceste soluţii. Uneori, anumite treburi nu trebuie întrerupte.

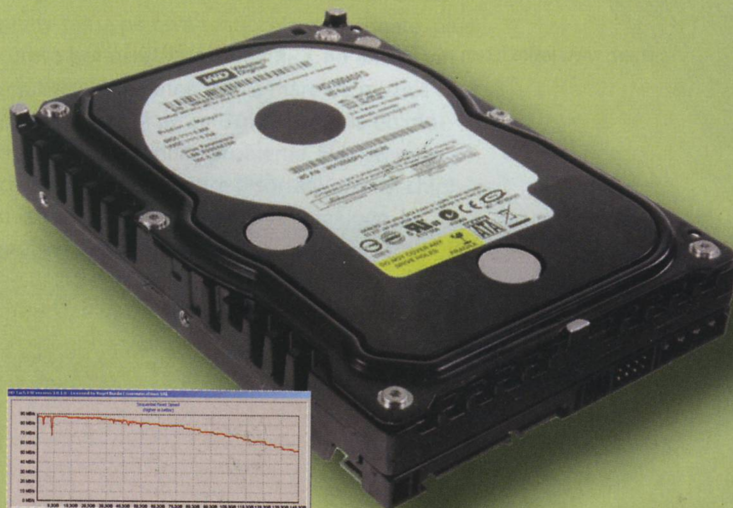
Cum tehnica a evoluat într-o asemenea măsură, foarte mulţi au încercat să profite de ea. Printre aceştia se numără şi cei de la Logitech, care pun la dispoziţie un astfel de dispozitiv free hands. El utilizează tehnologia Bluetooth, ceea ce înseamnă că nu mai există nici acel fir care să incomodeze. Deoarece mai nou aproape toate telefoanele moderne dispun de tehnologie Bluetooth, era păcat ca aceasta să nu fie utilizată. Casca în sine poate fi montată atât pe urechea dreaptă, cât şi pe cea stângă şi datorită acumulatorului inclus are o autonomie de patru ore în mod convorbire. Graţie celor două butoane incluse se pot efectua mai multe operaţii, printre care reglarea volumului, accesarea unor opţiuni din meniul telefonului, iar pentru mobilele compatibile, cu ajutorul acestei căşti pot fi apelate persoane doar prin simpla rostire a unui cuvânt „cheie".

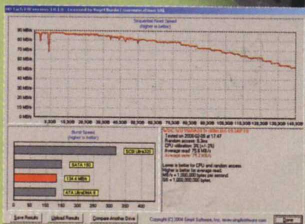


- **Ofertant:** www.logitech.com ▸ **Telefon:** N/A
- **Preţ:** 80 USD (fără TVA)

Western **Digital Raptor WD 1500ADFD**

Mai mult ajutor pentru HDD-uri





Ca să fiu sincer, hard diskurile actuale sunt unele dintre cele mai puturoase componente din computer. Dacă ar fi să facem un rezumat şi să analizăm fiecare componentă în parte, HDD-urile, porturile seriale, paralele şi floppy disk-urile sunt piesele care abia dacă au mai suferit schimbări. Bine, bine, HDD-urile au crescut în capacitate, slavă Celui de Sus, măcar atât, că în rest, vai de capul lor. Fiecare companie a tot venit cu fel de fel de artificii ca să mai crească puţin viteza acestora. Un astfel de „artificiu" este oferit şi de Western Digital. Cel mai recent produs al său, un HDD Raptor de 150 GB, dispune de 16 MB cache şi 10.000 de rotaţii pe minut ale platanelor. Sună frumos, mai ales că prin acest model se doreşte să se mai împrumute puţin din tehnologia SCSI. Cu ajutorul interfeţei SATA 2, rezultatele obţinute sunt deosebite de ce ne-am obişnuit până acum, însă costurile sale... eh, asta-i o altă discuţie.

- **Ofertant:** Flamingo Computers ▸ **Telefon:** 021-222.50.41
- **Preţ:** 256 EURO (fără TVA)

NEC **MultiSync LCD90GX²**

O imagine bestială

Unul dintre cele mai recente modele de monitoare proaspăt ieşite de la întreprinderea NEC este LCD90GX². De fiecare dată când apare un monitor NEC pe piaţă, sunt valuri, aşa că nici de această dată lucrurile nu vor sta calme. Graţie unui nou panel LCD, culorile redate de acest monitor sunt incredibile. Ţi-e mai mare dragul să urmăreşti un film pe un astfel de ecran. De ce spun asta? Simplu. Cu valori ca 170 de grade orizontal şi 155 de grade vertical trecute în dreptul unghiului de vizibilitate şi 4 milisecunde (gray-to-gray) puse în dreptul timpului de răspuns, pur şi simplu nu poţi ignora un astfel de monitor. Dacă ai de gând să îl bagi la joace, îţi recomand să ţii cont şi de rezoluţia nativă a acestuia, de 1280 x 1024. Un alt lucru pozitiv al acestui monitor de 19 ţoli este consumul. În mod obişnuit, consumă în jur de 54 de waţi, iar în mod stand-by acesta nu este mai mare de 2-3 waţi.



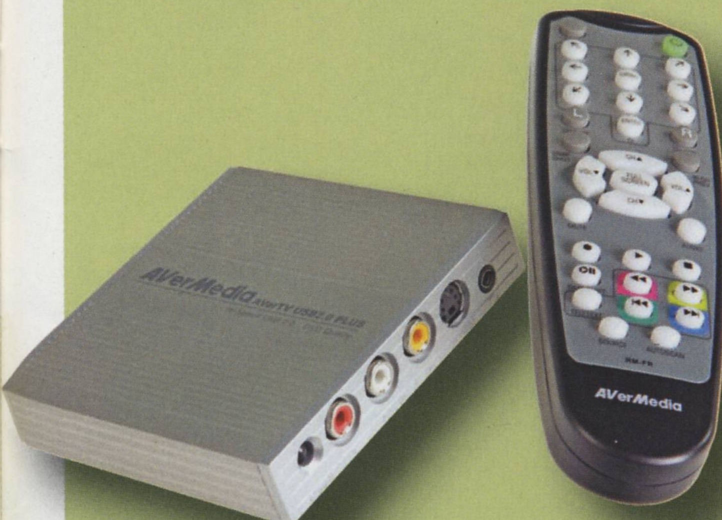
- **Ofertant:** Fit Distribution ▸ **Telefon:** 031-201.15.16 ▸ **Preţ:** 473 EURO (fără TVA)

AverMedia **AVerTV USB 2.0 Plus**

Cine a zis că nu merge televiziunea pe notebook?

Datorită acestui mic tuner TV extern de la AverMedia, poţi transforma orice calculator fie el PC sau laptop într-un centru multimedia. Cu ajutorul său şi al aplicaţiilor ce îl însoţesc, ai posibilitatea de a viziona programe TV, de a asculta toate posturile de radio din banda FM şi, după plac, de a programa anumite emisiuni pentru înregistrare.

- **Ofertant:** Caro Group ▸ **Telefon:** 021-313.71.09
- **Preţ:** 82 EURO (fără TVA)





Pleomax **Laser Mouse SPM-9000**

Un nou jucător pe piaţa mouse-urilor cu laser

Gata oameni buni, de acum mouse-urile cu tehnologie laser vor începe să curgă în valuri. Din moment ce Samsung, prin divizia sa de la Pleomax, a reuşit să spargă gheaţa şi să ofere pe piaţă un mouse cu tehnologie laser la un preţ atât de avantajos, e posibil ca dominaţia celor de la Logitech să fie pusă la grea încercare. Pleomax SPM-9000 dispune de un senzor de 1.600 dpi şi datorită modului în care este construit poate fi mânuit atât de stângaci, cât şi de dreptaci.

- **Ofertant:** Deck Computers Internaţional ▸ **Telefon:** 021-434.34.00
- **Preţ:** 16 EURO (fără TVA)

Asus **DRW-1608P2S**

O nouă unitate optică pentru iubitorii multimedia

Încet, dar sigur, din ce în ce mai multe aplicaţii încep să îşi găsească „odihna" pe suporturi DVD. Bineînţeles, nu contestăm avantajele acestor medii. Acelaşi lucru îl fac şi cei de la Asus, ba mai mult, chiar au scos pe piaţă o nouă unitate DVD writer de mare viteză. Noutatea acesteia este suma de tehnologii incluse în interior pentru a facilita o scriere fără erori, mai puţine vibraţii şi, de ce nu, o compatibilitate mai bună cu un număr mai mare de medii de stocare.

- **Ofertant:** Asus România
- **Telefon:** N/A
- **Preţ:** N/A





Microdia **iRock mini**

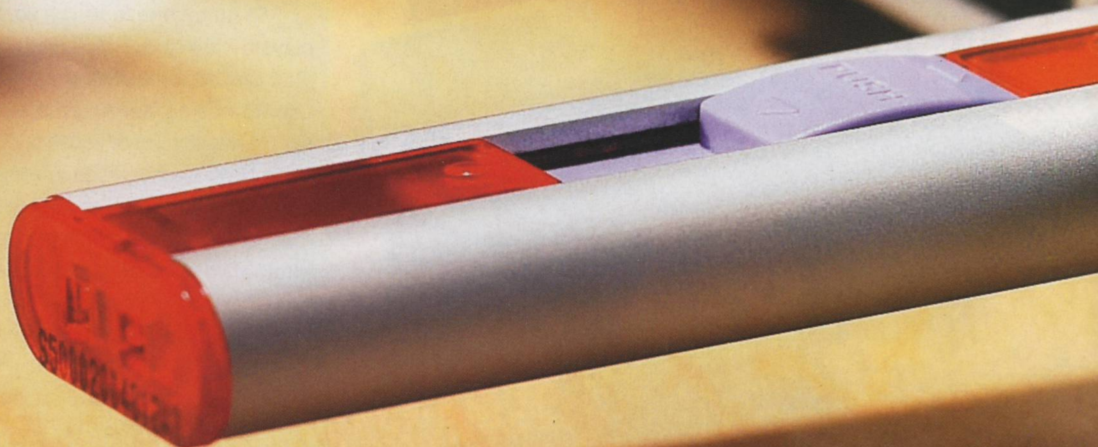
Incredibil, dar adevărat

Să nu te mire faptul că vor începe să apară pe piaţă modele de playere MP3 ce pot oferi o calitate audio foarte asemănătoare cu cea a iPod-ului. Modelul iRock mini de la Microdia nu face nici el excepţie. Capacitatea de stocare este de 6 GB, suficientă pentru câteva zeci de ore de muzică bună. La fel ca şi în cazul altor playere, şi aici găsim o sumedenie de funcţii ce intervin direct asupra sunetului, cum ar fi egalizatorul (manual sau predefinit) sau amplificatorul de bass. Cuvinte de laudă pot curge şi la adresa ecranului deoarece culorile fotografiilor pe care le afişează sunt foarte plăcute şi calde.

- **Ofertant:** Vitacom Electronics
- **Telefon:** 0264-43.84.01
- **Preţ:** 238 EURO (fără TVA)

Ieftin sau... mult ?

Este o întrebare foarte utilizată. De cele mai multe ori, cei mai mulţi dintre noi mergem pe varianta de mijloc şi încercăm să balansăm aceste două variabile. În cazul pen driver-elor, aceste variabile sunt de fapt trei: preţ, capacitate şi viteză. Cu cât capacitatea de stocare este mai mare, cu atât creşte şi pofta de a „băga" cât mai multe date. Aici nu mă refer la câteva amărâte de fişiere .doc sau la 3-4 MP3-uri, ci la imagini, arhive, fişiere de zeci şi sute de mega'. Este o adevărată provocare să încerci să copiezi sau să scrii aceşti munţi de date la nişte rate de transfer mediocre. Iată de ce, cu ajutorul prietenului nostru HD Tach RW 3.0.1.0, am reuşit să obţinem câteva valori cu privire la ratele de citire şi de scriere în mod continuu sau aleatoriu pe aceste tipuri de memorii. Bineînţeles, testele au fost rulate în aceleaşi condiţii pentru toţi concurenţii, aceştia au fost conectaţi la acelaşi port USB 2.0 şi s-a folosit acelaşi buton de captură pentru a salva toate graficele rezultate în urma valorilor obţinute. Ponderile care alcătuiesc nota finală sunt împărţite astfel: 70 de procente au fost alocate performanţei, 20 de procente din notă reprezintă capacitatea de stocare şi, nu în cele din urmă, ultimele 10 procente au fost acordate în funcţie de dotările şi lucrurile suplimentare care însoţesc fiecare pen drive în parte.



Memorii de buzunar

Indiferent sub ce denumiri apar, aceste „pachețele de gumă" cu aromă de USB ne pot face viața mai mult decât ușoară. Aplicațiile în care acestea pot fi utilizate sunt numeroase, de la banalele transferuri de date de la un PC la altul până la o soluție temporară de backup. De ce îi zic temporară? Păi ce? Credeați că am să pun la zid toate discurile de plastic, indiferent că sunt ele CD-uri sau DVD-uri, doar așa, de dragul distrugerii? Poate că da, dar puțin mai târziu. Deocamdată, și acestea își fac treaba, chiar cu un succes destul de mare, ca să nu mai zic de costuri și durată de viață. În cazul memory stick-urilor, în momentul de față cele mai multe brand-uri își garantează produsele ca putând fi utilizate în jur de zece ani. Nu sună rău, însă dacă stai să te gândești, e o perioadă destul de mare în care minuni se pot întâmpla la tot pasul, de exemplu îți poți schimba PC-ul de cel puțin 3-4 ori sau chiar să treci pe un laptop sau... laptopuri sau... depinde. Așadar, e o perioadă destul de lungă, iar tehnologia nebună nu va sta pe loc. Dacă nu cu mult timp în urmă abia puteai vorbi de stick-uri de memorie USB de 1, maximum 2 GB, acum deja se vehiculează valori de 8 GB. Despre costuri nu vreau să vorbesc, nu de alta, dar încă am o problemă în a digera valori cu multe zerouri pentru astfel de bijuterii ce au capacități de 8 gigi.

Așadar, bănuiesc că știți la ce este bun un astfel de device. Faptul că are dimensiuni foarte mici, că poate fi scris și citit de foarte multe ori, că poți să faci orice transfer la viteze foarte mari, să îl rătăcești printr-un buzunar de la haină sunt argumente care merită și încurajează folosirea device-urilor de acest tip.

Dl. USB e peste tot

Aceasta este partea frumoasă. Orice calculator „normal" are cel puțin un port USB disponibil. Noi nu avem nimic de făcut decât să îl căutăm bine, dar bine de tot, și să ne conectăm flash drive-ul la el. Din acest moment, funcția de drag & drop este la mare preț. Dar nu înțelegeți greșit. Nici prăjitoarele de DVD-uri nu sunt de lepădat. Singura lor problemă este că nu prea se găsesc în toate PC-urile, iar atâta timp cât puturoasele și neisprăvitele unități de floppy încă râncezesc prin propriile calculatoare, tot ce se începe sau se termină cu „USB" și are câțiva megi disponibili este mană cerească. Faceți un calcul și analizați câte CD/DVD-uri sunt „nimicite" doar pentru că trebuia să luați cu voi sau să trimiteți unui coleg doar câteva fișiere de ordinul megabiților, care nu merită a fi transportate cu hardu'. Cam mult, nu? Iată de ce aceste memorii flash sunt din ce în ce mai căutate.

■ BogdanS

#1 Apacer **Steno 2 GB**

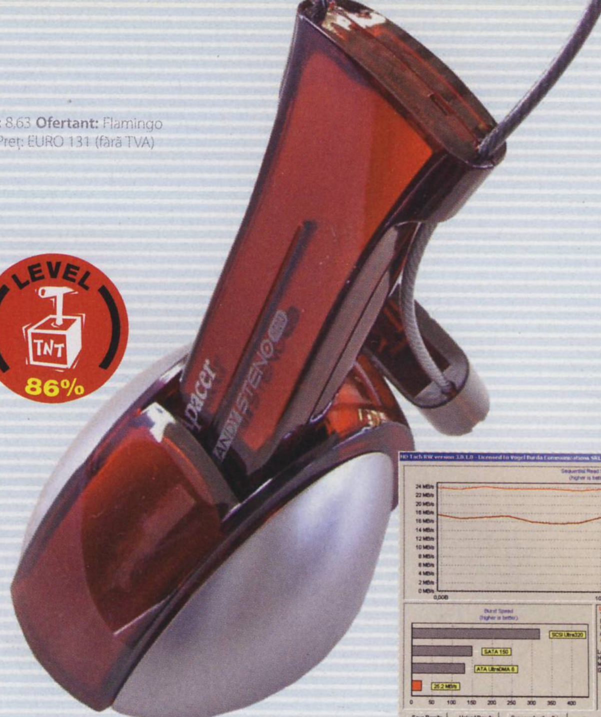
Încă o dată, cei de la Apacer au demonstrat că ştiu să îşi construiască produsele în aşa fel încât acestea să fie pe primele poziţii. De această dată, este vorba de un USB Flash cu o capacitate de stocare de 2 GB. Spre deosebire de ceilalţi competitori, pen-urile Apacer sunt singurele care au în portofoliu un docking station pe care îl puteţi aşeza pe birou. În momentul în care doriţi să transferaţi anumite date, trebuie doar să înfigeţi pen-ul în locaşul său special.

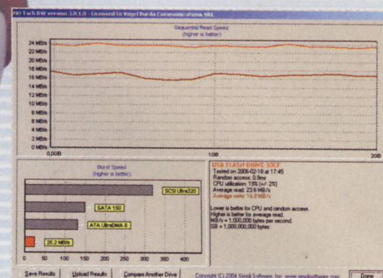
Specificaţii:

Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 26,6
Rata medie la scriere (MB/s):16,8
Timpul mediu de acces (ms):0,9

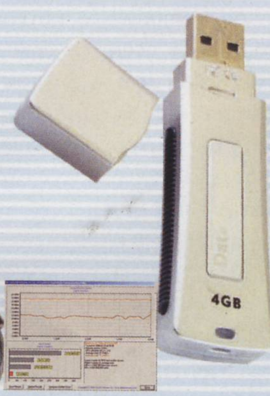
Nota LEVEL: 8,63 **Ofertant:** Flamingo Computers, Preţ: EURO 131 (fără TVA)

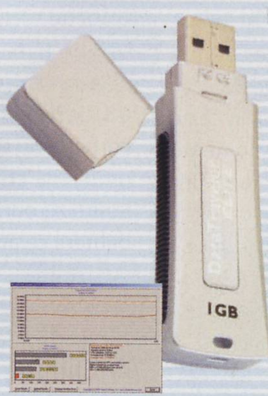
















#2 Apacer **HandySteno 4 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 4096
Rata medie la citire (MB/s):26,4
Rata medie la scriere (MB/s): 11,7
Timpul mediu de acces (ms): 6,60

Nota LEVEL: 7,98 **Ofertant:** NetBrinel, Preţ: 285 EURO (fără TVA)

#3 Kingston **Data Traveler Elite 4 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 4096
Rata medie la citire (MB/s): 21,5
Rata medie la scriere (MB/s):11,6
Timpul mediu de acces (ms):0,5

Nota LEVEL: 7,92 **Ofertant:** Tornado Sistems Preţ: 307 EURO (fără TVA)

#4 Kingston **Data Traveler Elite 1 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 21,6
Rata medie la scriere (MB/s): 13,5
Timpul mediu de acces (ms): 0,5

Nota LEVEL: 7,36 **Ofertant:** Tornado Sistems Preţ: 100 EURO (fără TVA)

#5 OCZ **Rally Flash Memory 2 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 22,2
Rata medie la scriere (MB/s):15,9
Timpul mediu de acces (ms):63,2

Nota LEVEL: 7,03 **Ofertant:** Elsaco Elecronic Preţ: 155.6 EURO (fără TVA)

#6 OCZ **Rally Flash Memory 1 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 22,8
Rata medie la scriere (MB/s):17,7
Timpul mediu de acces (ms): 54,6

Nota LEVEL: 6,89 **Ofertant:** Elsaco Electronic Preţ: 98.3 EURO (fără TVA)











#7 OCZ **Rally Flash Memory 512 MB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 25,10
Rata medie la scriere (MB/s): 16,0
Timpul mediu de acces (ms): 35,1

Nota LEVEL: 6,56 **Ofertant:** Elsaco Electronic Preţ: 50.4 EURO (fără TVA)

#8 A-Data **MyFlash 2 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 20
Rata medie la scriere (MB/s): 13,5
Timpul mediu de acces (ms): 55,9

Nota LEVEL: 6,49 **Ofertant:** Fit Distribution / Pcfun.ro Preţ: 96 EURO (fără TVA)

#9 Kingston **Data Traveler II Plus 2 GB mingo Edition**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 19,3
Rata medie la scriere (MB/s): 16,4
Timpul mediu de acces (ms): 8,8

Nota LEVEL: 6,48 **Ofertant:** Tornado Sistems Preţ: 142 EURO (fără TVA)

#10 Corsair **Flash Voyager 2 GB**

Specificaţii:
Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 17,6
Rata medie la scriere (MB/s): 13,2
Timpul mediu de acces (ms): 34,3

Nota LEVEL: 6,31 **Ofertant:** Ultra PRO Computers Preţ: 147 EURO (fără TVA)

#11 Kingston **Data Traveler II Plus Migo Edition 1 GB**

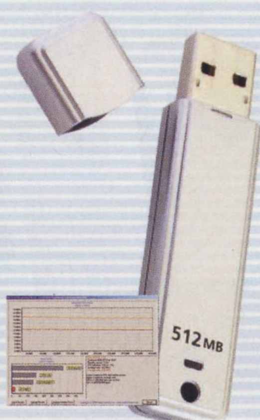
Specificaţii:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 24,3
Rata medie la scriere (MB/s): 11,2
Timpul mediu de acces (ms): 4

Nota LEVEL: 6,22 **Ofertant:** Ultra PRO Computers Preţ: 70,5 EURO (fără TVA)



#12 Corsair **Flash Voyager 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 17,3
Rata medie la scriere (MB/s): 14,4
Timpul mediu de acces (ms): 22,4
Nota LEVEL: 6,01 **Ofertant:** Ultra PRO Computers Preț: 76 EURO (fără TVA)



#13 Connect3D **Flash Drive USB 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 19,3
Rata medie la scriere (MB/s): 12,4
Timpul mediu de acces (ms): 1,20
Nota LEVEL: 5,93 **Ofertant:** Intend Computer Preț: 28 EURO (fără TVA)



#14 A-Data **MyFlash 256 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 256
Rata medie la citire (MB/s): 18,1
Rata medie la scriere (MB/s): 14,4
Timpul mediu de acces (ms): 0,9
Nota LEVEL: 5,82 **Ofertant:** Fit Distribution / Pcfun.ro Preț: 17 EURO (fără TVA)



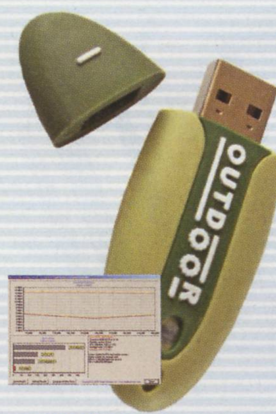
#15 Kingmax **MaxDrive I 1 GB USB 2.0**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 9,1
Rata medie la scriere (MB/s): 10,2
Timpul mediu de acces (ms): 0,6
Nota LEVEL: 5,61 **Ofertant:** Ultra PRO Computers Preț: 66 EURO (fără TVA)



#16 Microdia **CMP-XRAM 1 GB-MIC**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 8,9
Rata medie la scriere (MB/s):8,4
Timpul mediu de acces (ms):0,7
Nota LEVEL: 5,30 **Ofertant:** Vitacom Electronics Preț: 68,2 EURO (fără TVA)



#17 PNY **Attache Outdoor USB 2.0 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 13,2
Rata medie la scriere (MB/s): 5,2
Timpul mediu de acces (ms): 0,5
Nota LEVEL: 5,12 **Ofertant:** Maguay Impex Preț: 35 EURO (fără TVA)



#18 TwinMOS **Mobile Disk USB 2.0 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 14,2
Rata medie la scriere (MB/s): 4,3
Timpul mediu de acces (ms): 0,5
Nota LEVEL: 5,09 **Ofertant:** Tornado Sistems Preț: 48,7 EURO (fără TVA)



#19 Microdia **CMP-XRAM 512 MB-MIC**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 8,9
Rata medie la scriere (MB/s): 8,1
Timpul mediu de acces (ms): 0,6
Nota LEVEL: 5,03 **Ofertant:** Vitacom Electronics Preț: 40 EURO (fără TVA)



#20 Super **Flash 4 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 4096
Rata medie la citire (MB/s): 13,5
Rata medie la scriere (MB/s): 5,5
Timpul mediu de acces (ms): 5,3
Nota LEVEL: 4,94 **Ofertant:** APartenerii Asesoft Distribution Preț: 202 EURO (fără TVA)



#21 Microdia **CMP-XRAM 256 MB-MIC**

Specificații:
Capacitate (MB): 256
Rata medie la citire (MB/s): 8,9
Rata medie la scriere (MB/s): 8,5
Timpul mediu de acces (ms): 0,6
Nota LEVEL: 4,68 **Ofertant:** Vitacom Electronics Preț: 21,2 EURO (fără TVA)



#22 Kingston **Data Traveler II 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 16,6
Rata medie la scriere (MB/s): 6,5
Timpul mediu de acces (ms): 4,1
Nota LEVEL: 4,67 **Ofertant:** Tornado Sistems Preț: 67 EURO (fără TVA)



#23 Transcend **JetFlash 120 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 9,4
Rata medie la scriere (MB/s): 8,6
Timpul mediu de acces (ms): 0,7
Nota LEVEL: 4,62 **Ofertant:** Maguay Impex Preț: 33 EURO (fără TVA)



#24 Princeton **High Speed Flash 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 12,3
Rata medie la scriere (MB/s): 5,5
Timpul mediu de acces (ms): 1,7
Nota LEVEL: 4,59 **Ofertant:** PArtenerii Asesoft Distribution Preț: N/A



#25 Princeton **High Speed Flash 2 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 12,5
Rata medie la scriere (MB/s): 4,5
Timpul mediu de acces (ms): 4,3
Nota LEVEL: 4,47 **Ofertant:** Partenerii Asesoft Distribution Preț: 92 EURO (fără TVA)



#26 LG **Retractable USB Drive 2.0 - 512MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 6,60
Rata medie la scriere (MB/s): 6,60
Timpul mediu de acces (ms): 0,6
Nota LEVEL: 4,46 **Ofertant:** LG România Preț: 42,2 EURO (fără TVA)



#27 A-Data **MyFlash 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 10
Rata medie la scriere (MB/s): 6,4
Timpul mediu de acces (ms): 1,8
Nota LEVEL: 4,41 **Ofertant:** Fit Distribution / Pcfun.ro Preț: 43 EURO (fără TVA)



#28 Kingston **Data Traveler 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 10,2
Rata medie la scriere (MB/s): 3,9
Timpul mediu de acces (ms): 0,5
Nota LEVEL: 4,37 **Ofertant:** Tornado Sistems Preț: 28 EURO (fără TVA)



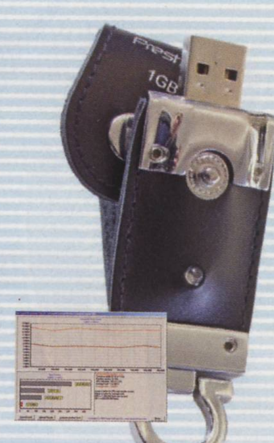
#29 Flash **Drive Tiny Disk 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 15,8
Rata medie la scriere (MB/s): 4,2
Timpul mediu de acces (ms): 62,8
Nota LEVEL: 4,36 **Ofertant:** Alliance Computers Preț: 59,5 EURO (fără TVA)



#30 Flash **Drive Tiny Disk 2 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 2048
Rata medie la citire (MB/s): 11,1
Rata medie la scriere (MB/s): 3
Timpul mediu de acces (ms): 27,9
Nota LEVEL: 4,25 **Ofertant:** Alliance Computers Preț: 107 EURO (fără TVA)



#31 Prestigio **Leather USB 1024 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 13,2
Rata medie la scriere (MB/s): 4,7
Timpul mediu de acces (ms): 61
Nota LEVEL: 4,23 **Ofertant:** Asbis România Preț: 78 EURO (fără TVA)



#32 Transcend **JetFlash 110 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 9,3
Rata medie la scriere (MB/s): 7,9
Timpul mediu de acces (ms): 60,4
Nota LEVEL: 4,14 **Ofertant:** Maguay Impex Preț: 60 EURO (fără TVA)



#33 A-Data **Flash Drive USB 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 10,1
Rata medie la scriere (MB/s): 6,2
Timpul mediu de acces (ms): 1,4
Nota LEVEL: 4,11 **Ofertant:** Intend Computer Preț: 28 EURO (fără TVA)



#34 Prestigio **USB Flash Drive 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 10,4
Rata medie la scriere (MB/s): 8
Timpul mediu de acces (ms): 61,1
Nota LEVEL: 4,11 **Ofertant:** Asbis România Preț: 62 EURO (fără TVA)



#35 PNY **Attache Outdoor USB 2.0 256 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 256
Rata medie la citire (MB/s): 9,8
Rata medie la scriere (MB/s): 8,7
Timpul mediu de acces (ms): 0,9
Nota LEVEL: 4,08 **Ofertant:** Maguay Impex Preț: 24 EURO (fără TVA)



#36 Flash Drive **Tiny Disk 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 15,4
Rata medie la scriere (MB/s): 4,6
Timpul mediu de acces (ms): 46,4
Nota LEVEL: 3,98 **Ofertant:** Alliance Computers Preț: 27,3 EURO (fără TVA)



#37 Corsair **USB Flash 512 MB USB 2.0**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 12,3
Rata medie la scriere (MB/s): 3,1
Timpul mediu de acces (ms): 1
Nota LEVEL: 3,87 **Ofertant:** Ultra PRO Computers Preț: 29,4 EURO (fără TVA)



#38 Canyon **Aluminium Flash Drive 1 GB**

Specificații:
Capacitate (MB): 1024
Rata medie la citire (MB/s): 10,4
Rata medie la scriere (MB/s): 5,4
Timpul mediu de acces (ms): 61,2
Nota LEVEL: 3,8 **Ofertant:** Asbis România Preț: 50 EURO (fără TVA)



#39 Kingston **Data Traveler II 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 10,5
Rata medie la scriere (MB/s): 8,6
Timpul mediu de acces (ms): 3,4
Nota LEVEL: 3,77 **Ofertant:** Tornado Sistems Preț: 41 EURO (fără TVA) !!!



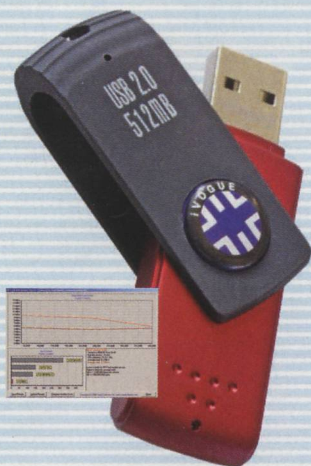
#40 A-Data **MyFlash 512 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 9,5
Rata medie la scriere (MB/s): 4,6
Timpul mediu de acces (ms): 1,1
Nota LEVEL: 3,6 **Ofertant:** Fit Distribution / Pcfun.ro Preț: 24 EURO (fără TVA)



#41 Flash Drive **Tiny Disk 256 MB**

Specificații:
Capacitate (MB): 256
Rata medie la citire (MB/s): 13,8
Rata medie la scriere (MB/s): 5,5
Timpul mediu de acces (ms): 38,9
Nota LEVEL: 3,55 **Ofertant:** Alliance Computers Preț: 19 EURO (fără TVA)



#42 Jetway **Ivogue 512 MB USB 2.0**

Specificații:

Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 8,2
Rata medie la scriere (MB/s): 5,3
Timpul mediu de acces (ms): 16,2

Nota LEVEL: 3,38 **Ofertant:** Ultra PRO Computers Preț: 42 EURO (fără TVA)



#43 Canyon **Metal Flash Drive USB 512 MB**

Specificații:

Capacitate (MB): 512
Rata medie la citire (MB/s): 11,4
Rata medie la scriere (MB/s): 3,4
Timpul mediu de acces (ms): 27

Nota LEVEL: 3,35 **Ofertant:** Intend Computer Preț: 28 EURO (fără TVA)



#44 LG **USB Drive 2.0 - 256 MB**

Specificații:

Capacitate (MB): 256
Rata medie la citire (MB/s): 4,9
Rata medie la scriere (MB/s): 4,7
Timpul mediu de acces (ms): 0,9

Nota LEVEL: 2,98 **Ofertant:** LG România Preț: 30 EURO (fără TVA)

LOC	Denumire	Ofertant	Telefon	Preț[EUR] fără TVA	Capacitate MB	Drivere Win 95/98	Cablu Extensie USB	Capacitate Citită în Windows [MB]	Rata medie de transfer la citire [MB/s]	Rata medie de transfer la scriere [MB/s]	Rata de transfer în mod în mod „Burst" [MB/s]	Timpul mediu de acces [ms]	Nota performanță	Nota capacitate	Nota dotare	Nota LEVEL
1	Apacer HandySteno 2 GB	Flamingo Computers	021-2225041	131	2048	DA	DA	1966	26,60	16,80	25,20	0,90	8,62	8,00	10,00	8,63
2	Apacer HandySteno 4 GB	Net Brinel	0264-430280	285	4096	DA	DA	3922	26,40	11,70	30,40	6,60	7,11	10,00	10,00	7,98
3	Kingston Data Traveler Elite 4 GB	Tornado Sistems	021-2067777	307	4096	NU	NU	4003	21,50	11,60	22,40	0,50	7,86	10,00	4,18	7,92
4	Kingston Data Traveler Elite 1 GB	Tornado Sistems	021-2067777	100	1024	NU	NU	993	21,60	13,50	22,50	0,50	8,20	6,00	4,18	7,36
5	OCZ Rally Flash Memory 2 GB	Elsaco Electronic	021-3177683	155,6	2048	NU	DA	1997	22,20	15,90	25,20	63,20	6,87	8,00	6,18	7,03
6	OCZ Rally Flash Memory 1 GB	Elsaco Electronic	021-3177683	98,3	1024	NU	DA	999	22,80	17,70	25,20	54,60	7,25	6,00	6,18	6,89
7	OCZ Rally Flash Memory 512 MB	Elsaco Electronic	021-3177683	50,4	512	NU	DA	499	25,10	16,00	26,90	35,10	7,34	4,00	6,18	6,56
8	A-Data MyFlash 2 GB	Fit Distribution	021-2011516	96	2048	NU	DA	1997	20,00	13,50	23,40	55,90	6,10	8,00	6,18	6,49
9	Kingston Data Traveler II Plus mingo	Tornado Sistems	021-2067777	142	2048	NU	NU	1966	19,30	16,40	19,80	8,80	6,37	8,00	4,18	6,48
10	Corsair Flash Voyager 2 GB	Ultra PRO Computers	031-4022292	147	2048	DA	DA	1976	17,60	13,20	20,30	34,30	5,59	8,00	8,00	6,31
11	Kingston Data Traveler II Plus Migo	Ultra PRO Computers	031-4022292	70,5	1024	NU	NU	983	24,30	11,20	25,70	4,00	6,58	6,00	4,18	6,22
12	Corsair Flash Voyager 1 GB	Ultra PRO Computers	031-4022292	76	1024	DA	DA	991	17,30	14,40	19,60	22,40	5,73	6,00	8,00	6,01
13	Connect3DFlash Drive USB 512 MB	Intend Computer	0264-437484	28	512	NU	DA	491	19,30	12,40	20,30	1,20	6,45	4,00	6,18	5,93
14	A-Data MyFlash 256 MB	Fit Distribution	021-2011516	17	256	NU	DA	247	18,10	14,40	19,60	0,90	6,88	2,00	6,00	5,82
15	Kingmax MaxDrive I 1 GB USB 2.0	Ultra PRO Computers	031-4022292	66	1024	NU	DA	994	9,10	10,20	11,20	0,60	5,16	6,00	8,00	5,61
16	Microdia CMP-XRAM 1 GB-MIC	Vitacom Electronics	0264-438401	68,2	1024	DA	DA	994	8,90	8,40	9,10	0,70	4,45	6,00	9,82	5,30
17	PNY Attache Outdoor USB 2.0 512 MB	Maguay Impex	021-2103833	35	512	NU	DA	480	13,20	5,20	13,50	0,50	5,26	4,00	6,36	5,12
18	TwinMOS Mobile Disk USB 2.0 1 GB	Tornado Sistems	021-2067777	48,7	1024	NU	NU	973	14,20	4,30	12,70	0,50	5,17	6,00	2,73	5,09
19	Microdia CMP-XRAM 512 MB-MIC	Vitacom Electronics	0264-438401	40	512	DA	DA	496	8,90	8,10	9,10	0,60	4,64	4,00	9,82	5,03
20	Princeton Super Flash 4 GB	Partenerii Asesoft Distrib.	–	202	4096	NU	NU	3963	13,50	5,50	13,70	5,30	3,54	10,00	4,55	4,94
21	Microdia CMP-XRAM 256 MB-MIC	Vitacom Electronics	0264-438401	21,2	256	DA	DA	246	8,90	8,50	9,10	0,60	4,71	2,00	9,82	4,68
22	Kingston Data Traveler II 1 GB	Tornado Sistems	021-2067777	67	1024	NU	NU	983	16,60	6,50	17,30	4,10	4,36	6,00	4,18	4,67
23	Transcend JetFlash 120 512 MB	Maguay Impex	021-2103833	33	512	DA	NU	499	9,40	8,60	9,60	0,70	4,58	4,00	6,18	4,62
24	Princeton High Speed Flash 1 GB	Partenerii Asesoft Distrib.	–	N/A	1024	DA	DA	982	12,30	5,50	12,50	1,70	3,73	6,00	7,82	4,59
25	Princeton High Speed Flash 2 GB	Partenerii Asesoft Distrib.	–	92	2048	NU	DA	1915	12,50	4,50	12,70	4,30	3,24	8,00	6,00	4,47
26	LG Retractable USB Drive 2.0	LG Romania	021-2332491	42,2	512	DA	DA	496	6,60	6,60	8,00	0,60	4,06	4,00	8,18	4,46
27	A-Data MyFlash 1 GB	Fit Distribution	021-2011516	43	1024	DA	DA	979	10,00	6,40	10,20	1,80	3,44	6,00	8,00	4,41
28	Kingston Data Traveler 512 MB	Tornado Sistems	021-2067777	28	512	NU	NU	489	10,20	3,90	10,50	0,50	4,50	4,00	4,18	4,37
29	Flash Drive Tiny Disk 1 GB	Alliance Computers	021-3374043	60	1024	NU	DA	960	15,80	4,20	13,20	62,80	3,38	6,00	8,00	4,36
30	Flash Drive Tiny Disk 2 GB	Alliance Computers	021-3374043	107	2048	NU	DA	1915	11,10	3,00	12,80	27,90	2,64	8,00	8,00	4,25
31	Prestigio Leather USB 1024 MB	Asbis Romania	021-3371099	78	1024	NU	NU	979	13,20	7,40	13,90	61,00	3,67	6,00	4,55	4,23
32	Transcend JetFlash 110 1 GB	Maguay Impex	021-2103833	60	1024	DA	NU	979	9,30	7,90	13,50	60,40	3,29	6,00	6,36	4,14
33	A-DATA Flash Drive USB 512 MB	Intend Computer	0264-437484	28	512	DA	DA	489	10,10	6,20	10,30	1,40	3,58	4,00	8,00	4,11
34	Prestigio USB Flash Drive 1 GB	Asbis Romania	021-3371099	62	1024	NU	DA	999	10,40	8,00	11,00	61,10	3,27	6,00	6,18	4,11
35	PNY Attache Outdoor USB 2.0 256 MB	Maguay Impex	021-2103833	24	256	NU	DA	245	9,80	8,70	9,90	0,90	4,34	2,00	6,36	4,08
36	Flash Drive Tiny Disk 512 MB	Alliance Computers	021-3374043	27,3	512	NU	DA	480	15,40	4,60	13,00	46,40	3,39	4,00	8,00	3,98
37	Corsair USB Flash 512 MB USB 2.0	Ultra PRO Computers	031-4022292	29,4	512	NU	NU	483	12,30	3,10	12,50	1,00	3,74	4,00	4,55	3,87
38	Canyon Aluminium Flash Drive 1 GB	Asbis Romania	021-3371099	50	1024	NU	DA	999	10,40	5,40	11,00	61,20	2,83	6,00	6,18	3,80
39	Kingston Data Traveler II 512 MB	Tornado Sistems	021-2067777	41	512	NU	NU	491	10,50	8,60	10,70	3,40	3,64	4,00	4,18	3,77
40	A-Data MyFlash 512 MB	Fit Distribution	021-2011516	24	512	NU	NU	488	9,50	4,60	9,80	1,10	3,40	4,00	4,18	3,60
41	Flash Drive Tiny Disk 256 MB	Alliance Computers	021-3374043	19	256	NU	DA	241	13,80	5,50	12,90	38,90	3,36	2,00	8,00	3,55
42	Jetway Ivogue 512 MB USB 2.0	Ultra PRO Computers	031-4022292	42	512	DA	DA	481	8,20	5,30	9,90	16,20	2,54	4,00	8,00	3,38
43	Canyon Metal Flash Drive USB 512 MB	Intend Computer	0264-437484	28	512	NU	DA	464	11,40	3,40	13,10	27,00	2,76	4,00	6,18	3,35
44	LG USB Drive 2.0 - 256 MB	LG Romania	021-2332491	30	256	DA	NU	249	4,90	4,70	4,90	0,90	2,78	2,00	6,36	2,98

LG S5200



După părerea mea, LG S5200 este un telefon deosebit. Este mic, exact cum îmi place mie, funcţionează pe principiul telefoanelor clamshell, are un ecran generos, iar datorită materialului cauciucat de pe spatele telefonului nu ai senzaţia că rişti în orice moment să îl scapi din mână. Meniul este destul de bogat şi de diversificat, mai ales că are de controlat o grămadă de funcţii. Modul de navigare este foarte simplu datorită iconiţelor foarte sugestive care te ajută enorm să găseşti ceea ce cauţi. Telefonul în sine înglobează o grămadă de tehnologii legate de playerul MP3, camera foto şi video sau Bluetooth. Spre deosebire de foarte multe telefoane, LG S5200 dispune şi de un conector extern în care se pot conecta o pereche de căşti cu microfon. Dacă eşti genul mai high tech, poţi apela la un kit hands free sau o cască elegantă Bluetooth prinsă doar pe o ureche va face impresie. Ca orice telefon de la ora actuală, LG S5200 are şi câteva joculeţe: Action Life şi Halloween Fever, numai bune de butonat telefonul. Bagajul artistic este destul de mare. Numărul de ringtonuri polifonice implicite este chiar impresionant. Nici nu e de mirare de ce s-a apelat la o memorie internă de 64 MB. Totuşi, în afară de spaţiul de pe cartela SIM, în telefon poţi să mai stochezi încă 1.000 de numere de telefon, pe care poţi să le sortezi după fel de fel de grupuri.

Ceea ce mă face pe mine să dau o biluţă mai gri este partea cu semnalul. În zonele în care semnalul GSM nu este chiar la cote maxime şi alte modele de telefoane funcţionează fără probleme, în telefonul de faţă se mai nasc mici întreruperi sau alte zgomote care ar putea perturba convorbirea. Asta ar fi în zonele cu probleme, în rest, numai de bine ☺.

Specificaţii LG S5200

Reţea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer Date:	GPRS
Dimensiuni:	92 x 46 x 21,7 mm
Greutate:	92 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
Cameră foto:	1,3 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
Email:	NU
Bluetooth:	DA
Port Infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 ore
Talk time:	maximum 2 ore

Nokia 1600

Avem trei jocuri mărețe pe acest telefon: Snake Xenzia, Dice şi Cricket Cup Xpress, iar în rest, la locaţiile unde ar trebui să se găsească funcţii ca GPRS, Bluetooth, Wlan, port infraroşu sau 3G adie uşor briza mării. Noroc cu ecranul său color că aş fi zis că cei de la Nokia au rămas în pană de idei şi l-au scos pe 5110 de la naftalină. Oh, ce vremuri, parcă atunci telefoanele erau telefoane şi gadget-urile erau... scumpe. Acum toată lumea îţi bagă pe gât o sumedenie de chestii de parcă majoritatea le-ar folosi. Cine stă pe cartelă nu prea cred că o să folosească în fiecare zi MMS-urile sau GPRS-ul. În fine, asta e o altă poveste, iar aici nu este locul potrivit pentru dezbateri. În orice caz, Nokia 1600 este un produs destul de reuşit şi foarte eficient pentru cei care doresc un mobil clasic fără fiţe.

BogdanS



Dimensiuni:	104 x 45 x 17 mm
Greutate:	85 g
Display:	CSTN – 65.000 culori, 96 x 68 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 450 de ore
Talk time:	maximum 6 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

BenQ-Siemens EF91

Sunt absolut convins că din „mariajul" celor două companii pot apărea pe piaţă doar produse foarte interesante. Modelul EF91 confirmă acest lucru. Este un telefon elegant, cu un bagaj de funcţii destul de mare şi cu priză foarte bună la domnişoare. Dau câteva exemple care să susţină afirmaţia mea: o cameră foto cu un senzor de 3,2 megapixeli, capabilă să realizeze fotografii la rezoluţii maxime de 2048 x 1536, cu autofocus şi un mic flash, cu un al doilea senzor foto pentru realizarea de video conferinţe, un player MP3, calculator şi cronometru, 32 MB de memorie internă şi, evident, GPRS şi 3G.





Dimensiuni:	92 x 46,5 x 23,5 mm
Greutate:	86 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Display2:	OLED – 65.000 culori, 96 x 64 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A



Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare

De mărţişor AMD îţi oferă posibilitatea să-ţi tipăreşti toate felicitările !





Ultra PALADIN

Placă de bază:	Socket 939
Procesor:	AMD Athlon™ 64 3200+
Memorie:	1 GB
HDD:	200 GB
FDD:	3,5"
Unitate optică:	DVD RW
Placă video:	128 MB, PCI Express
Placă de sunet:	onboard
Placă de reţea:	onboard
Modem:	56 Kbps
Software:	BitDefender Professional Ultra PRO Edition
Carcasă:	ATX



2349,9 lei*

23.499.000 lei*

63,4 lei / lună **DAE 23,19%**

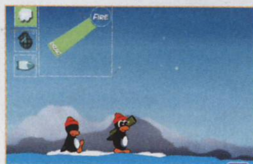


***Preţul include TVA. Ofertă valabilă în limita stocului disponibil.**

Conquer Antarctica

www.freeonlinegames.com/play/3167.html

Luaţi viermii din Worms, mutaţi-i în Antarctica, lăsaţi-i câteva mii de ani să se transforme în pinguini, păstraţi acelaşi concept de joc şi puneţi totul pe internet. Simplificat? Da. Însă ce mai contează. Worms cu pinguini sună aiurea, dar cam asta e...



Yetisports 10

www.donpixel.com/play/es/060201201034

Celebrul Yeti se întoarce pentru al zecelea joc în care este personajul principal. Şi ca de fiecare dată, ideea este demenţial de simplă şi o să vă ţină departe de muncă şi foarte aproape de concediere toată ziua. De la 9 la 5, că apoi plecaţi acasă.



The Lego Suicides

www.flickr.com/photos/eitheror/sets/1687654/

Nu, nu e vorba de nervii care v-ar putea lua când nu vă iese maşinuţa sau castelul din LEGO, ci de ideea unui individ de a recrea diverse metode de a ajunge pe lumea cealaltă cu ajutorul micilor cuburi magice. Rezultatul? Puteţi muri de râs...



Improve Everywhere

www.improveverywhere.com

Probabil unii dintre cei mai adevăraţi oameni pe care i-am văzut în ultima vreme. Un grup de artişti din New York care organizează evenimente publice, masive sau pur şi simplu bolnav de geniale, pentru a scoate lumea din jur din plictiseală. Plimbarea în metrou, alături de alte câteva sute de nebuni rămaşi în chiloţi e doar un exemplu...





Wu Tang Killa Beez în România

Nu credeam că voi ajunge atât de curând la un concert adevărat de hip-hop, dar spre norocul meu cei de la Killa Beez au poposit şi la noi în ţară cu ocazia turneului lor aniversar. Afişul evenimentului garanta o experienţă de neuitat şi aşa a şi fost. Într-o perioadă în care muzica hip-hop a luat-o rău în jos, un asemenea eveniment a fost o nesperată gură de aer pentru cei care suferă la vederea artiştilor asociaţi în ziua de azi cu această muzică. Am spus mereu că vina a fost a mass-media, care a promovat toate porcăriile şi a ascuns de ochii publicului muzica bună. Şi a lui Trevor Nelson, bineînţeles. Concertul a fost o demonstraţie a ceea ce înseamnă cu adevărat un MC sau un DJ. Cu Sueside la platane, cei din Killa Beez au arătat că nu degeaba fac parte din marea familie Wu Tang şi au oferit publicului român peste două ore de cultură hip-hop. Shabazz The Disciple, ShoGun Assasson, Beretta 9, Cilvaringz sau Christ Bearer, alături de Salah Edin, au cântat atât piese din discografia lor, cât şi câteva aparţinând Wu Tang Clan. De asemenea, în memoria lui Ol' Dirty Bastard (R.I.P.) s-au putut asculta piesele Brooklyn Zoo şi Shimmy Shimmy Ya. Chiar dacă nu este cazul să evidenţiez pe cineva, toţi cei prezenţi fiind excepţionali, mi-au plăcut în mod deosebit Shabazz The Disciple şi Beretta 9. Nici nu mă aşteptam la altceva din partea lor. Salah Edin a mai arătat încă o dată că în hip-hop nu există bariere lingvistice, prin tehnica demonstrată pe cele două piese în limba arabă, care au electrizat publicul. Concertul cred că s-a ridicat la înălţimea aşteptărilor tuturor celor prezenţi în Sala Polivalentă, atât ca durată, cât şi ca intensitate, Killa Beez lăsând impresia că turneul lor este la debut, în nici un caz că este al nouălea show consecutiv în tot atâtea zile. Nu am spus nimic despre trupa Paraziţii, care a cântat în deschidere, doar datorită faptului că pe ei îi avem „aproape" şi ştim deja de ce sunt în stare:). Sunt sigur însă că invitaţii noştri nu se gândeau că găsesc aşa o trupă în România. Singurul lucru la care chiar nu m-aş fi aşteptat era să găsesc Sala Polivalentă puţin peste jumătate plină. De când am intrat m-au lovit cuvintele lui Mitza din numărul trecut referitoare la piaţa de jocuri din România, lucru la fel de valabil şi în cazul muzicii. Dacă la un concert Killa Beez, primul de asemenea nivel de pe plaiurile noastre, nu dau din coate ca să ajung cât mai aproape, nu prea ştiu ce pretenţii putem avea pe viitor. Apropo de viitor, cei de la Emagic ne-au mai pregătit o surpriză, aşa că pe 23 iunie pe stadionul Lia Manoliu avem concert Depeche Mode. Şi ca să mă întorc la hip-hop, anunţ şi concertul Gza vs. Dj Muggs din 3 aprilie de la Sofia. Just in case.

■ **Rzarectha**



SeX.
MurdEr.
MyStery.

Welcome to
the party.

kiss kiss bAng banG

Robert Downey Jr.

Val Kilmer

From The cReator of LEthal weApon.

Venerabilul regizor Shane Black, cunoscut mai ales pentru seria Lethal Weapon, revine pe marile ecrane după mai mult de şase ani cu un film ce are toate şansele să devină un clasic. „Kiss Kiss, Bang Bang" este o comedie plină de acţiune, ce combină umorul de calitate, cu momente agresive (în care Shane Black este specialist) şi dialoguri percutante. Surprinzător chiar, KKBB nu este un film de acţiune plin de explozii, oraşe pe jumătate distruse şi eroi bidimensionali. Bazat, în parte, pe nuvela lui Brett Halliday „Bodies Are Where You Find Them", filmul este de o adâncime surprinzătoare, cu atât mai mult cu cât aceasta este livrată într-un context atât de uşor şi relaxat încât vei râde jumătate din timp.

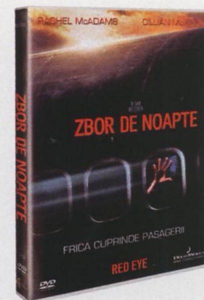
Pe lângă scenariul de zile mari, principala atracţie a filmului o reprezintă prestaţia de excepţie a actorilor săi principali. Robert Downey Jr. interpretează magistral un newyorkez deziluzionat, care şi-a ratat viaţa, a cărui incursiune total accidentală în lumea Holywood-ului scoate la iveală un om sensibil, diferit de roboţii lipsiţi de personalitate din industria filmului. Partenerul său de ecran este Val Kilmer, care interpretează un detectiv homosexual, ironic şi plin de profesionalitate. Lor li se adaugă Michelle Monaghan, care joacă rolul primei iubiri a personajului principal, ajunsă şi ea la Holywood şi prinsă în mrejele afacerilor murdare de acolo.

Scenariul este relativ simplu şi s-ar putea reduce la o intrigă poliţistă în care trei personaje (care lucrează excelent pe ecran) trebuie să dea de cap unei crime. Lucrurile sunt însă mult mai complicate decât par la prima vedere, povestea ramificându-se şi complicându-se rapid. Sora eroinei este găsită şi ea moartă, newyorkezului i se pun în cârcă toate crimele şi dă peste cadavre la tot pasul, detectivul este atras într-o cursă ce scoate la iveală un plan foarte bine pus la punct de a-i înfunda pe cei trei. Ce este însă important este faptul că filmul chiar merge, nu te minte, personajele sunt pline de viaţă, iar întâmplările prin care trec sunt într-atât de bine abordate încât te pierzi instantaneu în acţiune şi ieşi din ea cu zâmbetul pe buze.

„Kiss Kiss, Bang Bang" are parte de o sumedenie de scene memorabile şi aproape toate dialogurile sunt într-atât de bine făcute încât nu ai vrea să pierzi nici o replică. Atenţia la detaliu este impresionantă, iar micile momente precum acela în care mobilul detectivului aflat pe moarte sună fericit a „I will survive!" pun cireaşa pe un tort şi aşa al naibii de dulce. Probabil unul dintre cele mai bune filme de acest gen din ultimii ani şi cu siguranţă cel mai bun pe care l-am văzut eu în ultimul timp.

■ **Mitza**

ZBOR DE NOAPTE



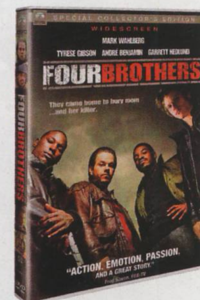
An: 2005
Regie: Wes Craven
Suport: VHS si DVD
Genul filmului: Acţiune Horror
Cu: Cillian Murphy, Rachel McAdams
Un produs: DREAMWORKS PICTURES

DOOM



An: 2005
Regie: Andrzej Bartkowiak
Suport: DVD
Genul filmului: Actiune Horror Sci-Fi Action
Cu: Karl Urban , The Rock, Rosamund Pike, Razaaq Adoti
Un produs: Universal Pictures

PATRU FRAŢI



An: 2005
Regie: John Singleton
Suport: DVD
Genul filmului: Action
Cu: Mark Wahlberg, Tyrese Gibson, Andre Benjamin, Garrett Hedlund, Terrence Howard
Un produs: Paramount Pictures

CULMEA FURIEI



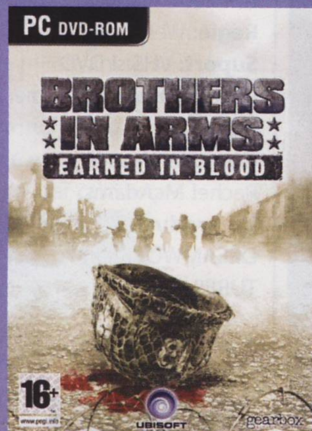
An: 2005
Regie: Mike Binder

Suport: DVD
Genul filmului: Comedy Drama
Cu: Kevin Costner, Keri Russell
Un produs: New Films International

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Brothers in Arms: Earned in Blood

Care dintre studiourile Ubisoft lucrează la jocul Blazing Angels?

a. Ubisoft Shanghai

b. Ubisoft Montreal

c. Ubisoft București

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Blazing Angels din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un pachet Internet Phone Kit

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent este programat să fie lansat în...?

a. Martie 2006

b. Ianuarie 2007

c. Septembrie 2006

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Culmea furiei

Cine joacă rolul principal în filmul Culmea furiei?

a. Brad Pitt

b. Răzvan Ioreș

c. Kevin Costner

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Culmea furiei din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2006.



O moarte crudă după o viaţă şi mai crudă.
Imagine trimisă de Tarek Nabolusi.



Meci disputat la categoria mutant. **Imagine trimisă de Shobby.**



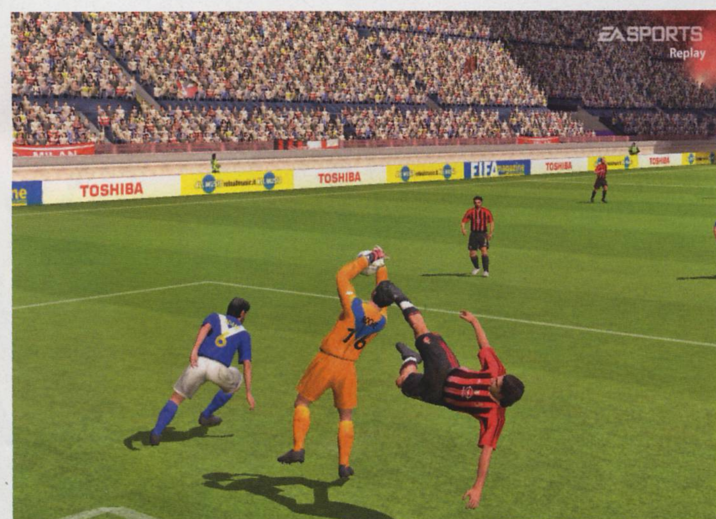
Mai ceva ca exploziile solare.
Imagine primită de la Lungu Alexandru.



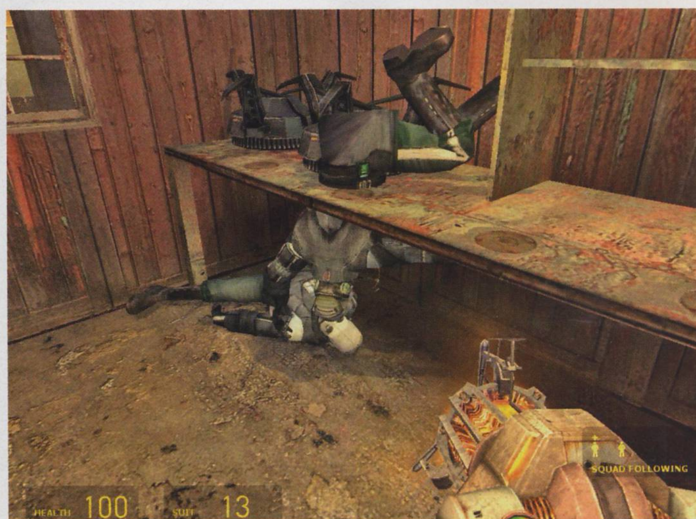
Toţi îşi pierd capul la penaltiuri. **Imagine primită de la Peruzzi Bogdan.**



Yap, you got balls!
Imagine trimisă de Năstase Cristian.



Ceva trebuie să intre în poartă.
Imagine primită de la <<$$aADaMM>> (REBORNED).



Ce să-ţi fac dacă ţi-a trebuit mobilă de colecţie?
Imagine trimisă de Just Alex.

Câştigătorul din acest număr este Shobby.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Catfight: Lara vs. Rayne



Nu ştiu ce să vă zic. Spre surprinderea tuturor, chatroom-ul supravieţuieşte. N-am inspiraţie... sper că o să răspundă ăştia la întrebările voastre atât cât să ocupe şi spaţiul în care se presupunea că voi scrie ceva inteligent despre... de fapt, nici nu ştiu despre ce trebuia să scriu. Aşa... am început să primim întrebări interesante, ca să nu mai spun de mugetări... despre mâncare... şi melci torturaţi psihic... şi frământările gamerului de rând, ce se pot transforma rapid în stări de anxietate sau chiar paranoia... aaaaaaaaaaaaaaaaaa!!!!!!!!!!! E-mail-urile tot la chatroom@level.ro, iar scrisorile pe adresa redacţiei.

■ **Akasha**

The million dollar question(s):

Catruna Alexandru: Rayne sau Lara? De ce? Şi din ce perspectivă (game\movie)?

Abnaxus: Ce meserie aţi avea dacă nu aţi fi redactori LEVEL?

cioLAN:

1.Rayne suxx! Şi la propriu şi la figurat. Lara pute a bureţi de piramidă şi a mumie de la o poştă. Rayne mă va goli de sânge şi-mi va păta cearşafurile. Lara mă va seduce cu biciul şi îmi va fura halba aztecă din aur curat ascunsă sub patul conjugal cu robinet egiptean. Rayne va pune pe masă o fleică de nazist. Crudă. Lara găteşte doar sote de ambrozie şi muşchiuleţ de şarpe cu pene. Mie-mi place carnea de porc. Şi hamsia de porc. Copiii lui Rayne vor urla încontinuu după lapte praf cu hemoglobină pentru că lipitoarea nu-i va alăpta. N-o voi lăsa. Îmi plac sânii fără urme de dinţi, iar carotida cu sfârc nu s-a inventat încă. Plodul Larei îmi va subtiliza şuba milenară de la străbunicul şi o va preda Muzeului Satului. Ce treabă-i asta? Sex nu, mâncare canci, copii... mai bine nu. Ducă-se pe pustii! Amândouă. Filme, spui? Kristana a fost pângărită de privirea lui Boll. Jolie e sub călcâiul sexy al lui Ahile. Ducă-se şi ele!

2. Şef de scară.

Mitza:

1. Rayne sau Lara? Răspunsul este evident: Rayne şi Lara! Şi vorbesc aici despre Kristana Loken şi cele şapte încarnări ale Larei pe Pământ (cu o menţiune specială pentru Angelina). Perspectiva o ţin pentru mine şi, eventual, pentru milioanele de cinefili care îmi vor cumpăra DVD-ul intitulat sugestiv: „Rayne does Lara".

2. Îmi place să cred că aş fi putred de bogat şi m-aş plictisi teribil undeva, pe o insulă exotică, înconjurat de băştinaşe şi nisip fin. Aşa că mai bine e cum sunt acum, cu ploaie şi zăpadă afară. Despre băştinaşe nu mai spun nimic.

Rzarectha:

1. Nu pot să mă decid nicicum. Pe de o parte, aş înclina spre Rayne, pe cealaltă parte aş opta pentru Angelina. Pentru că sigur mai sunt indecişi, propun organizarea unui „catfight" să vedem, odată pentru totdeauna, care-i mai tare...

2. Dictator. De mic copil mi-am dorit să le iau oamenilor drepturi şi libertăţi, să dau cu presa de pământ şi să interzic comercializarea unei game variate de produse. Dar nu voi dezvolta acum doctrina că imediat mă trezesc cu o „societate" civilă sau ceva „opinie" cum urlă ca din gură de şarpe, fericiţi că au mai găsit o portiţă de a-şi justifica existenţa.

Locke:

1. Cred că Rayne... aşa sângeroasă cum e ea. Cred că pot trece peste asta...

2. Dacă nu aş fi redactor LEVEL, probabil că aş fi drujbist. Întotdeauna mi-am dorit să trăiesc într-un univers forestier. Îmi plac şi furnicile şi croitorii de stejar... Plus că mişcarea mătăsoasă a lanţului pe dinţii drujbei mă îndeamnă la mediaţie, la autocunoaştere. Meseria asta combinată cu un tratament naturist de slănină cu ceapă şi brânză asociate cu juma' de sticlă de ţuică devine un ideal pentru care fiecare dintre noi ar trebui să lupte.

KiMO:

1. Rayne, evident. Nu ştiu cum se face, dar undeva, în subconştientul meu, am făcut o pasiune pentru vampe. Cred că de vină sunt experienţele pe care... heheh... ei bine, „pe care" şi atât, ca să nu vă gândiţi la prostii. Lara, în schimb, mă lasă puţin rece. Care-i treaba cu biciul? Dacă se supără, îmi dă cu el peste ochi? Şi fără filme. Sunt naşpa cu draci. Am luat milionu'?

2. Donator de organe.





De ceva vreme, maică-mea tot cumpără pâine tăiată felii. Toată chestia asta m-a pus pe gânduri (deh, mare cugetător!). Ce-i cu atâta comoditate pe noi? Omul vrea mereu să fie cât mai mult ajutat şi de aceea ratează micile plăceri ale vieţii. De exemplu, ce poate fi mai distractiv decât atunci când îţi tai degetul tăind pâine?

Cu toată goana asta după comoditate, mă gândeam cât de departe vom ajunge. Vom cumpăra mâncare gata mestecată sau ne băgăm direct pe perfuzii? Ne vom cumpăra haine şi alte chestii numai de pe internet? Vom lăsa alte persoane să ne găsească marea dragoste?

Nu ştiu cât de departe se va merge, e clar că progresul este esenţial, însă sunt unele lucruri pe care vreau să le fac eu, fără ajutorul unor factori externi...

Apropo, care se duce să-mi cumpere şi mie un paKENT de ţigări?

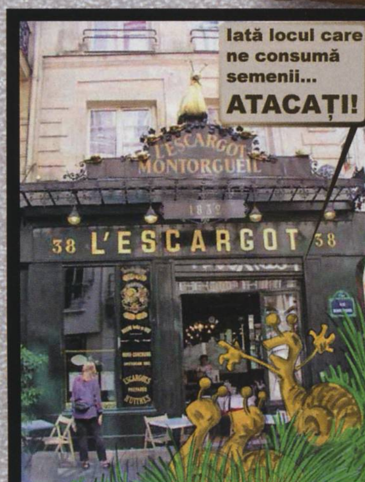
Psycho

Mai mult o întrebare decât o mugetare. După fiecare ploaie, pământul se udă frumos şi melcii ies afară. Da, melcii, acele mici creaturi ce se târăsc numai pentru a fi mâncate de nişte francezi sociopaţi, că aşa le place lor. Toate astea mă fac să mă întreb care este scopul melcului şi rostul lui pe lume. Adică, eu unul îl văd doar după ce plouă. Unde stă înainte? Unde se ascunde? Are un fel de bază secretă unde plănuieşte în secret cu tovarăşii săi dominarea lumii? Iar după ce plouă, ies şi se târăsc, să trăiască în libertate, dar vine franţuzu şi calcă pe ei, săracii. Apoi, printr-o mişcare elegantă, specifică lor, îşi ridică bocancul la nas, examinează, dezlipesc gelatina moartă şi mănâncă delicatesa.

Chiar mă întreb dacă mai merită viaţa unui melc: să stea ascuns tot timpul şi când vrea libertate să-i fie furată de nişte franţuzi sau copii care îşi bat joc de el vrând să vadă care aleargă mai repede, sau de acei traficanţi de carne fragedă de melc, acei notorii braconieri care au legături cu lumea interlopă a franţuzilor???

În concluzie... salvaţi melcii, vive la France şi God help us all.

Raziel14





-Inevitabilul destin al gastropodelor-

Le-am aşteptat mai ceva cum aşteaptă ăia bătrâni pensia. De fapt, le-aţi aşteptat. Eu nu. Eu sunt cu taicunurile. Şi cu ădvenciărurile. Deci, majoritatea le-a aşteptat. Şi majoritatea asta-i mare cât o mare şi-un ocean la un loc. Sufletul şi-a mutat domiciliul la gură şi stă chircit acolo, aşteptând. De doi ani ciorapii devin neîncăpători şi rolul lor a fost preluat de sutiene. Banii de upgrade stau liniştiţi şi trag dintr-un trabuc, aşteptând să-şi găsească noul stăpân. ATI şi nVidia îşi freacă mâinile cu un larg zâmbet de-a lungul feţei, numai gândindu-se la mormanul de bănet pe care se vor aşeza. În schimb, plătitorul, omul din popor, gamerul de rând, cum vreţi să-i spuneţi, stă ascuns în colţul său, speriat să nu cadă cerul pe el şi să nu apuce să vadă în faţa ochilor Al Treilea Blestem sau a Doua Jumătate de Viaţă. Ei bine, aşteptarea a luat sfârşit. Parţial. Blestemul s-a năpustit deja asupra noastră. Şi cică n-ar fi aşa de-al dracu' cu PiSiurile domestice, de pe lângă casa omului. Dar, de văzut, îl vedem oleacă mai încolo. Că deh, trăim în România. Ei bine, acum încep s-apară „dacă"-urile, mai dese şi mai groaznice decât gremlinii ăia mici şi verzi. Dacă are bug-uri? Dacă o să-mi crape când mi-e lumea mai dragă? Dacă o să fie prea scurt? Dacă n-o să-l pot instala? Dacă apare Simsu' al Doilea înainte şi nu mă mai lasă prietena la PiSi? Dacă...? Şi cel mai diabolic dintre „dacă" ăştia mici se vâră repede-n minţile norodului: dacă le-am aşteptat degeaba? Am stat doi ani ca bolovanu' cu ochii beliţi înspre internet, înhăţând orice fărâmă de informaţie pusă pe linia întâi de către producători. Dar, cum fără Yin nu poate fi Yang şi viceversa, cerurile se deschid şi pe un norişor roz apare-un „dacă" menit să readucă liniştea în sufleţelele noastre zbuciumate. DACĂ totuşi or să fie nişte jocuri geniale? Dacă ne vor ţine în faţa PiSiurilor la fel ca-n vremurile bune ale primelor blesteme şi a primei jumătăţi de viaţă? Acum „dacă"-urile astea se iau duios de mână, ducându-se în minţile oamenilor şi lăsându-mă pe mine să-mi spun părerea. Eu, personal, prin propriu-mi discernământ, zic că dacă cel puţin unul o să confirme, o să fie bine. Dacă nu, pe lângă obişnuitele „urări de bine" pe care le vor primi, producătorii se vor mai trezi şi cu hype-ul învineţit de la bătaie în faţa uşii. Să şi-l ţină. Şi uite-aşa, gamerimea va îmbrăţişa neîncrederea şi se va duce mâhnită la culcare. Şi va dormi...

Psycho

talon de comandă **LEVEL 03/06**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL februarie-martie 2006	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		NOU!!
CHIP SPECIAL PC TUNING	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov**

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.**

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament **LEVEL 03/06**

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe

Perioada	Preţ revistă cu CD/DVD	Preţ abonament revistă cu CD/DVD
6 luni	~~81 lei noi/ (810.000 lei)~~	50 lei noi/ (500.000 lei)
12 luni	~~162 lei noi/ (1.620.000 lei)~~	90 lei noi/ (900.000 lei)

cu CD: cu DVD:

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov**

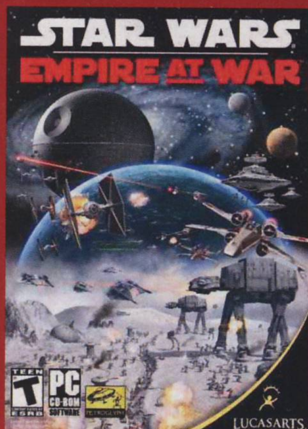
Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.**

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ŞI best distribution

Câştigă jocul Star Wars: Empire at War



De către cine este produs jocul Star Wars: Empire at War

a. Westwood
b. Petroglyph
c. Blizzard

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Star Wars: Empire at War din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 aprilie 2006.